
Segunda Época-Número 44
225 ptas.
MICRO MANÍA
Sólo para adictos
¡MULTIPLICA POR CERO A LOS MUTANTES!
HEART OF CHINA
Intriga en Oriente
...y además
Lo último del software español
CANARIAS CEUTA Y MELILLA 215 PTAS.
HOBBY PRESS
BRAND X SPRAY PAINT NO CFC'S
POSTER GIGANTE
CON MAPAS Y SOLUCIÓN COMPLETA
RODLAND
Dos duendes en apuros
LOS SIMPSONS


JUEGA
JUEGA CON ÉL... VUELA
¡EL FUTURO YA ES HOY!
EPIC
Una leyenda ha nacido, una super avanzada nave, tripulada por un solo hombre, de poder alucinante y capacidad de destrucción podrá, en buenas manos, hacer estragos entre los transgresores intergalácticos - esa leyenda es EPIC.
ATARI ST
CBM AMIGA
ROBOCOP TM & © 1991 ORION PICTURES CORP. ALL RIGHTS RESERVED.
ATARI ST . CBM AMIGA
ERBE



CON EL
CON ÉL... LUCHA CON ÉL
ROBOCOP 3
SMASH T.V.
SPECTRUM
ATARI ST
CBM AMIGA
Akklaim
Aquí llega SMASH TV - un juego espectacular que se desarrolla en 1999 cuando "ganar" adquiere un significado ¡totalmente diferente! Adelante pues... entra en la zona de juego, gana el premio de tus sueños o... ¡muere en el escenario! SMASH TV... un videojuego sensacional... espectáculo de lo más frenético.
LA PIRATERIA ES DELITO
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA
ERBE SOFTWARE
SERRANO, 240
28016, MADRID.
TELEF: (91) 458 16 58



LA MEJOR FORMA DE PEDIR JUEGOS POR CORREO

LLAMA AHORA AL (91) 304 09 47 Y RECIBIRAS EN TU CASA TUS JUEGOS PREFERIDOS

CON LA GARANTIA DE TELEJUEGOS, LA UNICA EMPRESA DEDICADA EXCLUSIVAMENTE A LA VENTA DE JUEGOS DE ORDENADOR POR CORREO.

TODOS LOS HITS

BUILDERLAND — PROEIN	CARMEN SANDIEGO — DRO	CHUCK ROCK — PROEIN	CRIME WAVE — ERBE	BLACK CROWN — ERBE	ELF — ERBE
LA COLMENA — SYSTEM 4	BONANZA BROS — ERBE	ELITE + — ERBE	MEGA TWINS — ERBE	SQUASH — SYSTEM 4	STRATEGO — DRO
PAK AIRBORNE + ... — ERBE	PAK DINAMIC 92 — DRO	PAK GUNSHIP + PIRATES — ERBE	PAK MEGA 4 DE TOPO — ERBE	DARKMAN — ERBE	DAS BOOT — DRO
DESAFIO TOTAL — ERBE	DESPERADO 2 — ERBE	DICK TRACY — PROEIN	DRAKHEN — ERBE	PAK AIR COMBAT ACES — DRO	[illegible] — DRO
ROBIN HOOD — ERBE	LAST BATTLE — ERBE	RUGBY — SYSTEM 4	SIM EARTH — ERBE	PAK MEGA BOX — DRO	[illegible] — SYSTEM 4
[illegible] — ERBE	PANG — ERBE	PANZA KICK BOXING — PROEIN	PREDATOR 2 — ERBE	EL GRAN HALCON — ERBE	ELVIRA — SYSTEM 4
EUROPEAN SUPERLEAGUE — PROEIN	F 15 SEGUNDA PARTE — ERBE	F 16 COMBAT PILOT — SYSTEM 4	F-19 STEALTH FIGHTER — ERBE	TIP OFF — SYSTEM 4	WILD WHEELS — ERBE
BABY JO — PROEIN	DEATH BRINGER — PROEIN	CISCO HEAT — ERBE	HEART OF CHINA — ERBE	PREHISTORIK — PROEIN	PRO TENNIS TOUR 2 — DRO
RAILROAD TYCOON — ERBE	REGRESO AL FUTURO 3 — ERBE	RICK DANGEROUS 2 — ERBE	ROBOCOP 2 — ERBE	F 29 RETALIATOR — ERBE	FINAL FIGHT — ERBE
GAUNTLET 3 — ERBE	GAZZA 2 — PROEIN	GOLDEN AXE — ERBE	HERO QUEST — DRO	DOBLE DRAGON 3 — DRO	PIT FIGTER — DRO
[illegible] — ERBE	RODLAND — DRO	SUPER SPACE INVADERS — DRO	KNIGHTS OF SKY — ERBE	ROBOZONE — ERBE	SECRET WEAPONS OF L... — ERBE
[illegible] — ERBE	SHADOW DANCER — ERBE	SILENT SERVICE 2 — ERBE	SIMPSONS — ERBE	3 D CONSTRUCTION KIT — DRO	4 D SPORTS BOXING — DRO
4 D SPORTS DRIVIN — DRO	A. D. S. — PROEIN	BATALLA DE INGLATERRA — ERBE	[illegible] — ERBE	SUPER MONACO — ERBE	SUPER OFF ROAD — ERBE
TEAM SUZUKI — DRO	TERMINATOR 2 — ERBE	TEST DRIVE 3 — DRO	TEST DRIVE 3 DISCO — DRO	KING QUEST V — ERBE	LEMMINGS — DRO
LINKS — ERBE	LONE WOLF — SYSTEM 4	LOOM — ERBE	M1 TANK PLATOON — ERBE	BASEBALL — DRO	BATTLE COMMAND — ERBE
BLOODWYCH — ERBE	BLUES BROTHERS — PROEIN	BOXING MANAGER — SYSTEM 4	BUDOKAN — DRO	THUNDER HAWKS — PROEIN	TOKI — ERBE
TORTUGAS NINJA 1 — ERBE	TORTUGAS NINJA 2 — ERBE	TOUR DE FRANCIA — ERBE	TOYOTA CELICA — DRO	MANCHESTER UNITED — SYSTEM 4	MANCHESTER UNITED 2 — SYSTEM 4
MANIAC MANSION — ERBE	MERCS — ERBE	MUNDIALES — ERBE	MYSTICAL — ERBE	SMASH T.V. — ERBE	SPACE QUEST IV — ERBE
[illegible] — SYSTEM 4	INDIANA JONES AV. GRAFICA — ERBE	JET FIGHTER 2 — ERBE	KICK OFF 2 — SYSTEM 4	TRIVIAL PURSUIT — VARIOS	TURRICAN 2 — ERBE
VOLFIELD — PROEIN	WORLD SOCCER SEGA — DRO	WRATH OF THE DEMON — PROEIN	WWF WRESTLING — ERBE	NAVY SEALS — ERBE	NIGHT SHIFT — ERBE
NORTE Y SUR — ERBE	OBITUS — DRO	OUT RUN EUROPA — ERBE	PAK 007 JAMES BOND — DRO		

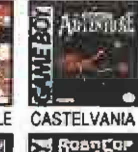


Todo esto por solo...

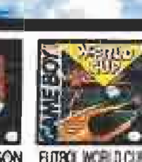
13.800 PESETAS

- CONSOLA GAME BOY
- CARTUCHO DEL TETRIS
- CABLE 2 JUGADORES
- AURICULARES STEREO
- PILAS GRATIS (4).

¡PIDETE UNA GAME BOY YA! LLAMA AL (91) 304 09 47


BUBBLE BOBBLE


CASTELVANIA


DOBLE DRAGON


FUTBOL WORLD CUP


MERCENARY FORCE

PAC MAN


PAPERBOY · ROBOCOP · SKATE OR DIE · MARIO BROS · TORTUGAS NINJA · WRESTLING (WWF)

TODOS LOS CARTUCHOS GAME BOY

ACCESORIOS

GAME LIGHT. Sirve para iluminar la pantalla de la GAME BOY en la oscuridad 2.150
LIGHT BOY. Sirve para iluminar la pantalla y ademas tiene una lupa para verla mas grande 3.900
BOLSA-MALETA de viaje, para meter la GAME BOY y 4 cartuchos y transportarla comodamente 2.100
BOLSA-CARTUCHOS, sirve para transportar hasta 10 cartuchos .. 1.625
ALTAVOCES AMPLIFICADORES. En stéreo. Mejoran el sonido 2.100
ADAPTADOR MECHERO DE COCHE. Para no gastar pilas si la usas en un viaje en coche 2.100
ADAPTADOR A RED. Para no gastar pilas, conectandola a la red 2.100
ADAPTADOR Recargable ... consultar

Si aun no eres telecliente, no te preocupes,  con el primer pedido te enviaremos la tarjeta de TELEJUEGOS con tu nombre.

RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON A:

TELEJUEGOS
AP. DE CORREOS 23.132
MADRID

FORMA DE PAGO: CONTRARREMBOLSO.
Sí, deseo recibir contrarrembolso (pagandolos al recibir el paquete) los juegos que les indico en este cupon de pedido.

NO MANDE DINERO POR ADELANTADO

NOMBRE ____
APELLIDOS ____
DOMICILIO ____
POBLACION ____
PROVINCIA ____ CODIGO POSTAL ____
TELEFONO ____
NUMERO DE TELECLIENTE ____ si aun no eres TELECLIENTE poner NUEVO

MODELO DE ORDENADOR

- ☐ CINTA SPECTRUM ☐ DISCO SPECTRUM
- ☐ CINTA AMSTRAD ☐ DISCO AMSTRAD CPC 6128
- ☐ CINTA COMMODORE
- ☐ CINTA MSX ☐ DISCO MSX
- ☐ ATARI ST ☐ PC DE 5.25
- ☐ AMIGA ☐ PC DE 3.5

MARCAR el modelo de ordenador para el que se quieran recibir los juegos, y el sistema (cinta o disco). Gracias.

TITULOS	PRECIO
GASTOS DE ENVIO	250
TOTAL	



Sólo para adictos

Año VIII. Segunda época - Nº 44 - Enero 1992 - 225 ptas. (Incluido IVA)

Edita
HOBBY PRESS, S.A.
Presidente
María Andrino
Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión

Director
Domingo Gómez
Subdirectora
Cristina M. Fernández
Director de Arte
Jesús Caldeiro
Redacción
José Emilio Barbero
Javier de la Guardia
Colaboradores
Marcos Echenique
Toni Verdú
Fernando Herrera
Pedro José Rodríguez
Manuel Garrido
Santiago Erice
Diego Gómez
Rafael Rueda
Antonio Dos Santos
José Dos Santos
Marc Steadman
Jesús Pérez Sicilia
Javier Sánchez
Secretaria de Redacción
Mercedes Barrio
Fotografía
Daniel Font

Director de Administración
José Angel Jiménez
Departamento de Circulación
Paulino Blanco

Suscripciones
María del Mar Calzada
Cristina del Río
Tel. 654 84 19/ 654 72 18

Redacción y Publicidad
C/ De los Ciruelos, nº 4
28700 San Sebastián de los Reyes
(Madrid)
Tel. 654 81 99
Fax: 654 86 92

Imprime
Altamira

Distribución
Coedis, S.A.
Tel.: (93) 680 03 60
Molins de Rei (Barcelona)

Circulación controlada por **O.J.D**
Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información

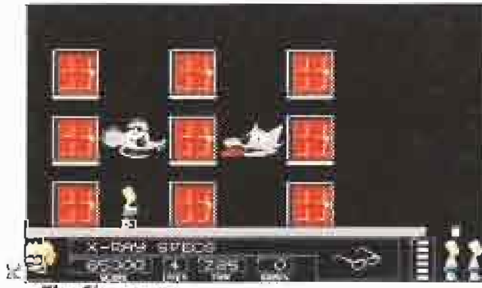
Depósito legal: M-154 36-1985

En este número

Bart Simpson, en su difícil carrera contra los mutantes invasores, protagoniza este mes nuestra portada. Sin duda Bart se la ha ganado.


«Wing Commander»


«Elite Plus»



«The Simpsons»


«Nebulus 2»


« Heart of China»

Para que veáis que somos buenos chicos y que jamás os perdemos de vista, este mes, entre brindis y brindis y polvorón y polvorón, hemos trabajado duro para llevar hasta vosotros un número muy especial por aquello de comenzar el año nuevo con buen pié. Acostumbrados como estábamos a la marcha de los dos últimos extras no hemos querido tampoco perder la oportunidad de ofreceros un nuevo póster. Springfield, la sorprendente ciudad donde viven Los Simpsons, es la base del desplegable de este número y sin duda os será de gran ayuda a la hora de acompañar a Bart en su lucha contra los mutantes invasores.

Tampoco nos olvidamos de lo que se está cociendo dentro de nuestras fronteras y por eso las últimas producciones de Topo, Opera y Zigurat tienen un lugar reservado.

Cada compañía se ha dirigido por un camino distinto. «Kong's Revenge» de Zigurat nos trae a la memoria todo el sabor de los clásicos arcades. Para compensar Opera ha optado por recorrer terrenos más peliagudos con «La Colmena», un programa de difícil clasificación que partiendo de los juegos de mesa avanza hasta llegar a unas explosivas imágenes creadas por Azpiri. Topo, por su parte, ha culminado uno de sus proyectos más ambiciosos «Black Crown». El resultado es un original juego de tablero que promete muchas horas de diversión.

También váis a necesitar muchas horas para completar la nueva aventura gráfica de Dynamix «Heart of China». Toda una película increíble a nivel gráfico ¡Palabra! Los incondicionales del arcade disfrutarán especialmente con un amplio artículo donde os contamos todos los secretos de «Rodland», un juego de plataformas de acción trepidante donde disfrutaréis como locos. Pero no sólo de arcades vive el hombre, si os interesan las cosas más sofisticadas podréis echar un ojo a «Wing Commander» un título muy aclamado fuera de España y que se aleja bastante del concepto clásico de simulador.

Por supuesto este número tiene muchas más cosas, pero no queremos entreteneros más, las páginas os aguardan. ¡Qué lo disfrutéis! ¡Uff! casi se nos olvida lo más importante, ¡Feliz año nuevo!

La redacción.



Psygnosis nunca duerme




Aunque aparentemente todo estaba tranquilo en el cuartel general de Psygnosis, de repente hemos recibido una auténtica avalancha de productos de esta compañía reina en el mundo del Amiga. Una "avalancha" de tres juegos pero que valen por una docena teniendo en cuenta la usual amplitud de los juegos de estos muchachos. «Ork» es un programa realizado en el más puro estilo «Shadow of the Beast» cuyo protagonista es un extraño monstruo cibernético que deberá enfrentarse a cien mil enemigos hasta salir de un horrible laberinto. «Barbarian II» es la sangrienta historia de la búsqueda de una joya mágica en un arcade de combates en el que lo más importante será tu destreza con el joystick. Y «Leander», la próxima bomba de la compañía inglesa, es otro arcade también con un guerrero como protagonista pero que posee unos soberbios y alucinantes gráficos. La demo de «Leander» que nos han proporcionado los chicos de Psygnosis es absolutamente impresionante y esperemos que la versión final sea aún mucho mejor. Si esto es así auguramos que este juego va a ser el que va a desbancar al famoso «Shadow of the Beast».

Solamente versiones Amiga al principio para seguir con el resto de los dieciséis bits con el tiempo, vamos, en la misma línea habitual que sigue Psygnosis con sus productos.

¡Oh no! ¡más Lemmings!



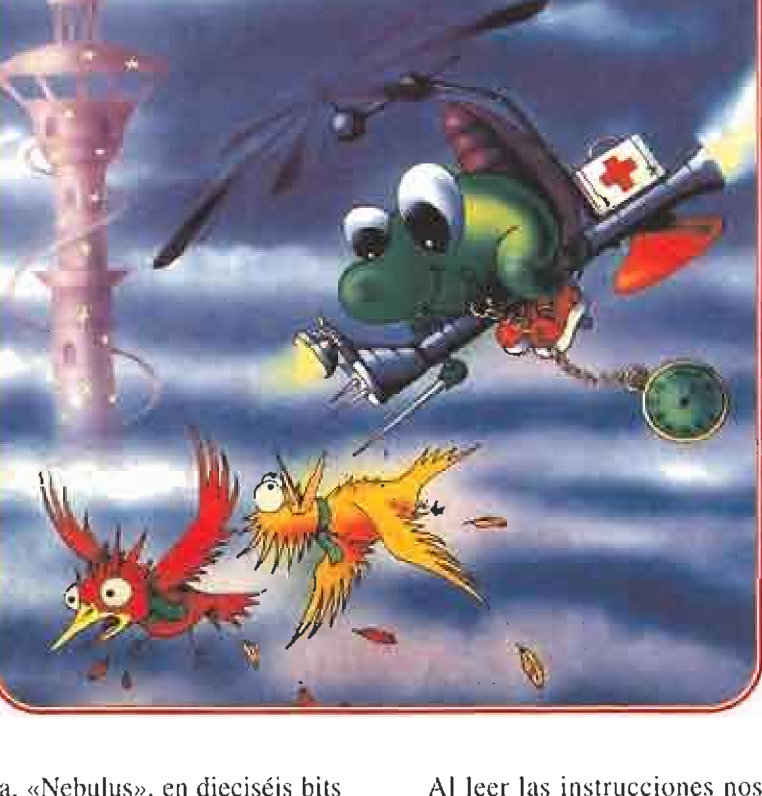

A punto de cerrar la edición de la revista de este mes nos ha llegado la versión Amiga del disco de escenarios del super fabuloso «Lemmings» de Psygnosis. «Oh no! More Lemmings!» incluye cinco niveles nuevos de dificultad, –Tame, Crazy, Wild, Wicked y Havoc–, y más de cien fases diferentes con nuevos sonidos, nuevas músicas y mucha más diversión. Preparaos porque si «Lemmings» fue, con todos los honores, el mejor programa del año 1991, «Oh no! More Lemmings!» va a mantener encendida y con buena llama la antorcha del éxito para Psygnosis durante este nuevo año que acaba de empezar. Estos chicos no paran.

Bruce Willis repite

Grandslam ha anunciado a bombo y platillo el próximo lanzamiento de «La Jungla de Cristal 2», basado, como ya habréis supuesto, en la película del mismo título, estrenada hace ya algún tiempo.

El programa tendrá cinco niveles de arcade trepidante entre los que se incluirá una sub-fase en la que deberemos poner en juego todo nuestro ingenio e imaginación. Parece que los señores de Grandslam han encargado las labores informáticas de este «Die hard 2» a Tiertex, –«Strider» y «Strider 2»–, lo que os dará una idea de la calidad que se supone tendrá el programa definitivo. Muy pronto para Atari, Amiga, Pc, Sega y C64.





Todos los que comenzamos en esto del videojuego con el Spectrum recordamos con especial cariño un programa de Jon Phillips que llevaba por nombre «Nebulus». Ahora, el argumento de aquel genial arcade ha sido renovado y tenemos entre nosotros su continuación, que en esta ocasión aparece exclusivamente para dieciséis bits. ¡Pogo ha vuelto! Démosle la bienvenida como se merece.

- **21STCENTURY ENTERTAINMENT**
- Disponible: **ATARI, AMIGA**
- V. Comentada: **AMIGA**
- **Arcade**

Después de liberar el mundo de Nebulus, nuestro buen amigo Pogo ha disfrutado de unas largas y bien merecidas vacaciones. Claro que todo lo bueno se acaba alguna vez y el pequeño mutante verde acaba de recibir un nuevo encargo.

Tío, el malvado personaje que intentó que el planeta Nebulus pereciera, se ha apoderado una vez más de las Torres que garantizan la vida del lugar, ya que allí se extrae un elemento vital para la zona: el oxígeno. Sólo Pogo es capaz de detenerle para evitar que acabe con sus habitantes. Sería todo un detalle por tu parte si te decidieras a acompañar a nuestro héroe en su nueva misión de salvamento, va a necesitar toda tu ayuda.

Mucho más completo que el original



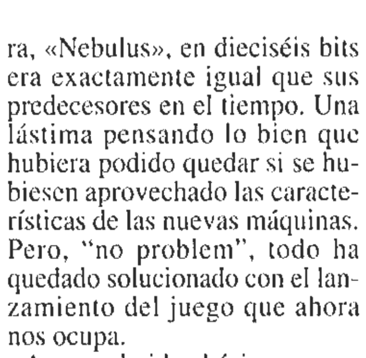
La primera versión del «Nebulus» tenía entre sus principales cualidades ser simple y tremedamente adictiva. Las versiones de ocho bits, especialmente la de C-64 eran de lo mejorcito que se había visto hasta entonces, pero nadie se dio cuenta de verdad de lo bueno que podía ser el juego hasta que se popularizaron los Atari y los Amiga y llegaron las adaptaciones de las aventuras de Pogo.

De cualquier modo, y a pesar de la diferencia gráfica y sonora, «Nebulus», en dieciséis bits era exactamente igual que sus predecesores en el tiempo. Una lástima pensando lo bien que hubiera podido quedar si se hubiesen aprovechado las características de las nuevas máquinas. Pero, "no problem", todo ha quedado solucionado con el lanzamiento del juego que ahora nos ocupa.

Aunque la idea básica permanece inalterable, «Nebulus 2 Pogo a gogo» incluye tantas novedades que se convierte en uno de los arcades con más posibilidades que hemos visto en los últimos tiempos.

Al leer las instrucciones nos daremos cuenta de la presencia de una serie de opciones que permiten una aproximación a la idea general con la que ha sido realizado el juego: convertirse en un bombazo.

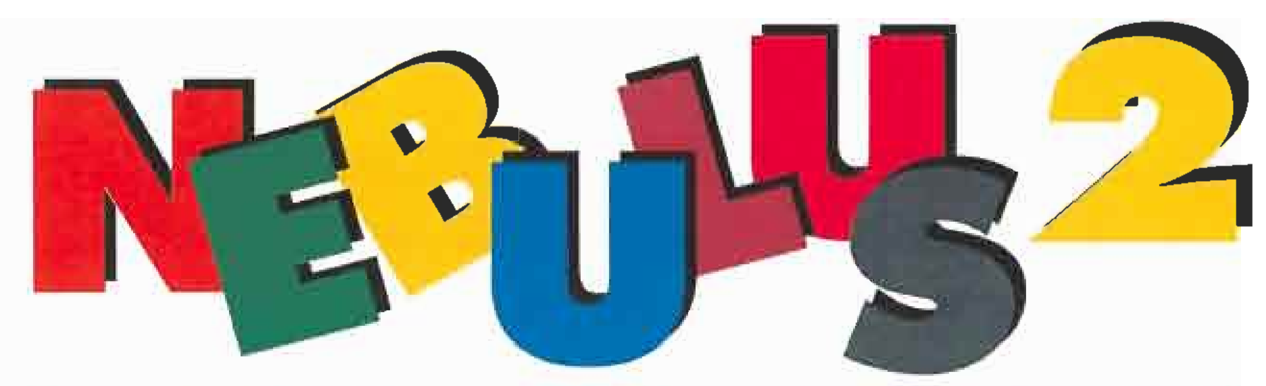
Su calidad es indudable, o si no, decidnos a quién se le habría ocurrido la posibilidad de que al pulsar una tecla imprimamos en papel una copia de la Torre que debemos destruir, o de un show musical en el que está la banda sonora del programa. Detalles así son los que demuestran cuando se ha trabajado duramente en un proyecto.



EL SEÑOR DE LA TORRE

CONSEJOS y TRUCOS

- ***Usa a menudo la opción que te permite viajar alrededor de la Torre para descubrir sus peligros.***
- ***Haz una pausa en el juego cuantas veces sea necesario para analizar la situación y encontrar el camino más seguro.***
- ***Ten mucho cuidado si te tiras a una plataforma inferior, no olvides que Pogo nunca baja verticalmente del todo.***
- ***Intenta averiguar desde un principio los enemigos que se pueden matar y los que no.***





«Nebulus 2» es un magnífico programa, digno sucesor de la versión que rompió moldes en los ocho bits.



El nivel de dificultad del programa es algunas veces tan alto que te parecerá imposible llegar al final del juego.



Pogo cuenta con seis ayudas básicas, los iconos de la parte inferior de la imagen, que le simplificarán la tarea a realizar.



El Malvado Tío es de nuevo el enemigo que se ha apoderado de las Torres Generadoras de Oxígeno.



Entre torre y torre nuestro pequeño amigo tendrá la oportunidad de participar en una fase de bonus.



En «Nebulus 2» no solo te hará falta reaccionar con rapidez sino ajustar tus saltos al milímetro.



Hay enemigos en esta segunda parte que no aparecían, menos mal, en la primera versión.



En el nivel de bonus deberás reventar globos y golpear pájaros, cada objeto te supone un segundo más de tiempo.



Lo Que Te Vas a Encontrar

POGO

Nuestro héroe de la primera parte del juego tiene entre sus patas, que no manos, una nueva y mucho más complicada misión. El Malvado Tío ha vuelto.

EL MALVADO TIO

El pérfido y cruel personaje que en la primera parte del juego nos trajo por la calle de la amargura, repite y además con mucha más mala idea.

POGO VOLADOR

Cuando viajéis entre torre y torre veréis a Pogo subido en un extraño aparato volador, pincho en ristre, digno del mismísimo Leonardo Da Vinci.



REGALOS

Los encontraréis repartidos por todas las fases y todas las torres, en su interior encierran una de las seis ayudas que Pogo puede obtener en el juego.



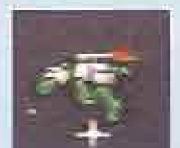
ASCENSORES

Son la forma más sencilla de desplazarse entre los distintos niveles de cada torre, pulsando arriba o abajo te desplazarás en la dirección elegida.



EMPUJADOR

Un curioso personaje que habita en el interior de las torres y si no le cierras su ventana te empujará al vacío cada vez que pases por delante.



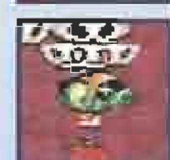
VOLADOR

Con cara de despiste y medio adormilado, este viajero estelar recorrerá la pantalla de lado a lado arrasando con todo lo que pille a su paso.



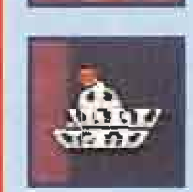
POGOMALO

Copiado genéticamente de nuestro héroe pero sin ninguna de sus cualidades y con todos los defectos del Tío. Te disparará nada más verte.



HEROE VOLADOR

No hemos querido quedarnos sin mostraros a nuestro amigo provisto de casco y hélice, examinando la torre para descubrir el camino a seguir. ¡Animo Pogo!



PALANCAS

Nos darán acceso a lugares y objetos imposibles de alcanzar de otro modo. No hay más que pasar sobre ellas y esperar a que cambien de color.

Las claves del juego

Nuestra misión principal es controlar a Pogo en su difícil ascensión por las Torres, intentando llegar a la parte superior de las mismas. Allí, en algunos casos deberá apretar un interruptor que inicializará el mecanismo de auto-destrucción de la construcción, y en otros deberá volver a descender reparando las zonas dañadas por el malvado Tío, intentando arreglar al menos el ochenta por ciento antes de que pueda pasar al siguiente nivel. Cada cuatro Torres el juego nos posibilita un código gracias al cual podremos empezar una nueva partida sin tener que volver a recorrer todo el camino.

«Nebulus 2 Pogo a gogo» es un juego en el que no solamente hay que ser rápido y hábil sino que además hará falta un mínimo de concentración para averiguar la forma de resolver los innumerables problemas que nos impedirán el ascenso seguro a la Torre.

Otra de las diferencias esenciales entre esta segunda y la primera versión de este magnífico programa es que ahora Pogo tiene acceso a una serie de armas, que aparecen en forma de paquete, y que nos permitirán ciertas ventajas contra nuestros enemigos.

Difícil pero no tanto

La dificultad de «Nebulus 2» es muy elevada. En cualquiera de las tres modalidades de juego disponibles, que consisten en empezar por unas Torres u otras, es muy posible que nos maten varios miles de veces antes de conseguir elevarnos un par de niveles. Sin embargo, hay dos detalles importantes que hacen que los obstáculos que debemos superar en ningún caso sean insalvables: los enemigos de las zonas inferiores desaparecen una vez que los hemos superado, por lo que no tendremos que volver a enfrentarnos a ellos y cuando caemos al vacío podemos "engancharnos" en un nivel intermedio.

Pogo, en definitiva, era un personajillo entrañable para los que ya llevamos años metidos en esto, que ahora va a revivir gracias a la segunda parte de la aventura que le convirtió en una estrella del software hace ya muchos arcades. Admirable de verdad este «Nebulus 2 Pogo a gogo», un juego imprescindible para todos los que queráis tener una programoteca completa.

Perfecto en todos los sentidos. Chapeau de lujo para Hewson, compañía que editó la primera versión del juego y que ahora ha cambiado su nombre por 21st Century Entertainment manteniendo la calidad que le dió la fama.

J.G.V.





GAMEBOY™

¡PASATE

¡CON LA MAS INCREIBLE



El poder de GAMEBOY es alucinante. Disfrutarás a tope de sus complejos gráficos con scroll y su pantalla de alta definición con control de contraste y volumen. Dile a tus padres que se enrrollen y cuando te lo compren, llévalo siempre contigo o se pasarán el día jugando porque… ¡Nadie se resiste a su fuerza!





...LO GAMEBOY!

...CONSOLA PORTATIL DE VIDEOJUEGOS!



GAMEBOY incluye:

- Consola compacta de 10 x 15 cms.
- Auriculares con sonido estéreo.
- Cartucho TETRIS de regalo: el fascinante juego-puzzle de construcción.
- Conector GAME LINK para competición de dos jugadores.
- Juego de pilas: aprox. 30 horas de autonomía.
- Suscripción al Club NINTENDO.







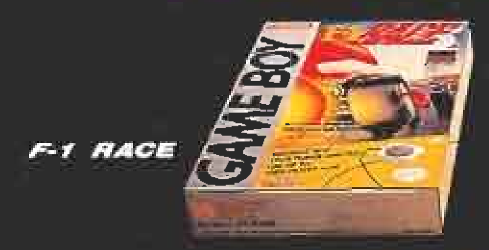
BATERIA RECARGABLE/
ADAPTADOR AC

Para jugar sin gastar pilas: puedes conectarlo a la red para jugar en casa o llevarlo contigo: cada vez que lo recargues, te dará diez horas de autonomía.
Consigue tu batería recargable/adaptador AC y siempre disfrutarás a tope de la fuerza de GAMEBOY.

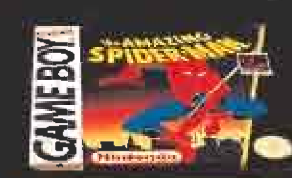




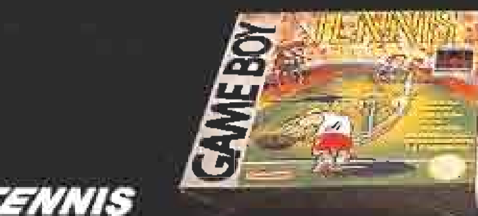
¡EL MAYOR CATALOGO DE JUEGOS DEL MUNDO!



F-1 RACE



THE AMAZING SPIDERMAN



TENNIS



NINTENDO WORLD CUP



SUPER MARIO LAND



DR. MARIO

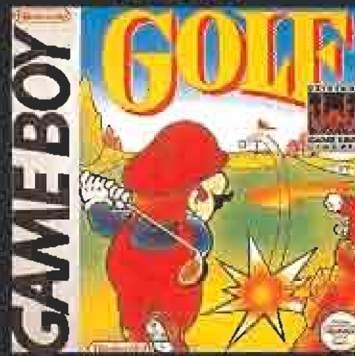


ALLEYWAY

GAMEBOY de Nintendo es la consola portátil con el mayor catálogo de títulos. Además, son los videojuegos más apasionantes, con los que pasarás los mejores momentos. Podrás compartir con tus amigos las más increíbles aventuras y disfrutar donde quieras de toda la fuerza de GAMEBOY. Ya lo sabes, elige tus juegos preferidos y... ¡Pásatelo GAMEBOY!



SOLAR STRIKER



GOLF





DYNABLASTER



BURAI FIGHTER DE LUXE



WIZARDS & WARRIORS



PINBALL: REVENGE OF THE GATOR



KWIRK



GARGOYLE'S QUEST



ERBE SOFTWARE S.A. C/ Serrano, 240 • Madrid 28016 • Tel. (91) 458 16 58 • Fax: 563 46 41

ACTUALIDAD

AMSTRAD CONTINUA EN LA BRECHA



Amstrad, que últimamente parecía quedarse rezagado en la carrera comercial por el mercado informático por la gran competencia del sector, está haciendo un auténtico esfuerzo por volver a colocarse en la cabeza del mundo del videojuego. Y para ello ha preparado un producto muy interesante: el Amstrad Pc 5286 Ludox.

La principal innovación que incorpora este modelo, basado en un procesador 80286 a 16 Mhz, frente a otros ordenadores disponibles en el mercado, es que viene acompañado por una tarjeta de sonido compatible AdLib, una pareja de altavoces y tres juegos: «Links», «Prince of Persia» y «F-15 Strike Eagle II». El 5286 Ludox posee también una tarjeta gráfica VGA que admite una resolución de 800x600 y 256 colores además de un ratón compatible Microsoft y disco duro de 40 Megabytes. El precio final recomendado del ordenador es de 199.900 Ptas. IVA incluido.

NUEVO PRODUCTO KONIX



Konix, para los que no lo sepáis, es uno de los mayores fabricantes de joysticks mundiales. Su nuevo invento, digámoslo entre comillas, es un testeador de joysticks. ¿Qué es un testeador? Pues un aparato al que se conecta nuestra palanca de juegos y que, por medio de un sistema de luces, nos permite saber si lo que funciona mal es el propio joystick o se nos ha estropeado el port del ordenador. Un producto muy interesante que nos va a evitar más de un paseo con nuestra máquina a cuestas hacia el taller para que luego descubramos que funcionaba correctamente.

LA FIEBRE DEL COMPACT DISC

Pues sí, chicos, parece que la fiebre del CD se ha pasado al mundo informático... en forma de CD-ROM. Cuando pensabamos que aún estábamos a años luz de que se empezaran a distribuir los primeros juegos en este revolucionario formato nos equivocabamos por completo ya que, de una vez por todas, parece que las distribuidoras españolas se han animado a entrar en el futuro de cabeza y han comenzado la producción de nuestros programas favoritos en compact disc. De momento la lista de títulos no es demasiado extensa pero os será de utilidad saber que tanto Erbe como System 4 y Proeinsa ya están importando productos en el fomato del año 2000. «Mother Goose» de Sierra-On-Line, un juego increíble publicado además con sonido en castellano, la versión actualizada de «Wrath of the Demon» de Readysoft y «E.S.S. Mega» de Tomahawk ampliación del sofisticado simulador orbital publicada el pasado año, son sólo tres ejemplos de lo que este nuevo año nos va a deparar en cuanto a pequeños discos plateados de increíble capacidad, sonido digital y alta velocidad de acceso, que son, en pocas palabras, las ventajas del CD-ROM sobre los sistemas tradicionales de almacenamiento de información.

Según vayamos recibiendo información sobre nuevos juegos os la iremos transmitiendo. Permaneced atentos.

SEGUIMOS SIENDO LOS MEJORES



Y todo gracias a vosotros que sois los que nos leéis. Esto os lo contamos a la vista del resultado del OJD (Oficina de Justificación de la Difusión) del pasado año. Micromanía, durante los doce meses de 1990, ha vendido una media de 95.700 ejemplares, lo que nos convierte en una de las primeras revistas del mercado y la number one del sector.

Desde aquí os volvemos a dar las gracias y os prometemos que vamos a seguir intentando con todas nuestras fuerzas seguir contando con vuestro apoyo durante este año que acaba de empezar. Y durante el siguiente, y el otro, y el otro...

GAME BOY SE HACE MAS POPULAR



El clásico y habitual Torneo de Baloncesto de Navidad que se celebra cada año en Madrid durante los días 23, 24 y 25 de Diciembre en el Palacio de Deportes de la Comunidad ha tenido este año un patrocinador de excepción: Game Boy. Erbe ha sido quién para hacer todavía más popular la pequeña y poderosa mini-consola de Nintendo ha tomado la decisión de contribuir económicamente a la organización de uno de los torneos más interesantes del año en el que toman parte cuatro de los mejores equipos del mundo. En la presente edición han participado El Macabi de Tel-Aviv, el Benetton Treviso, el Real Madrid y la Selección Nacional Australiana. Una interesante iniciativa que esperemos tenga pronta continuación.

EL PALMARES DEL HONOR

El primer fin de semana de Diciembre, como estaba previsto, se celebró en Granada el primer Campeonato Nacional de RedCode. El anuncio publicado en esta revista y en las BBS de toda España atrajo a más de doscientos luchadores de los que sólo cincuenta se presentaron con sus paladines informáticos en el campo del honor.

Durante dos largos días estos guerreros lucharon entre sí en el interior de un 386 a 33 Mhz, y al final quedaron los tres campeones: En primer lugar ARANIA, programado por Cristobal Jiménez López de Granada, en segundo R.I.P., de Jose María Badía García, de Albalat de la Ribera, Valencia y, en tercer lugar, KK, de Juan Manuel Rodríguez Ibañez, de Madrid. Estos tres guerreros serán ahora los representantes de nuestro país en el Campeonato Internacional ¡ Valor, y al toro!

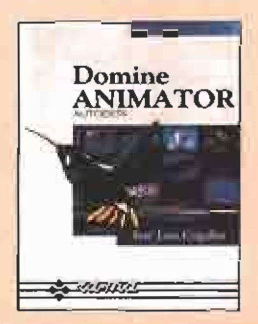
MIMAD'91

Durante los primeros días de Diciembre se ha celebrado la segunda edición de la Muestra Infográfica de Madrid (MIMAD), dónde se han dado cita más de seiscientos profesionales de la imagen informatizada de todo el mundo. A destacar la visita y el cursillo sobre efectos especiales que impartió Stefan Fangmeier, responsable de «Terminator 2», y miembro de la Industrial Light and Magic de Lucas Entertainment.

LIBROS

GUIAS PRACTICAS

DOMINE ANIMATOR DE AUTODESK



300 Págs. 3000Ptas.

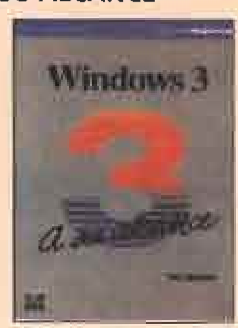
Si hay un programa de animación para Pc verdaderamente popular, éste es Animator de Autodesk. El libro pretende que comprendamos a la perfección sus innumerables funciones y posibilidades, decimos pretende porque no llega en ningún momento a conseguirlo. El manual esuna descripción de todas las opciones del programa sin entrar en detalles. De cualquier modo, si ya has trabajado con el Animator puede que el libro te sirva para acompañar al manual y solucionar algúnos temas que en éste no explican en profundidad.

J.Luis Cogollor *

Ra-Ma — NIVEL « C »

GUIAS PRACTICAS

WINDOWS 3 A SU ALCANCE



380 Págs. 3975 Ptas.

Poco a poco se va universalizando el entorno Windows para Pc y siempre será bienvenida nueva bibliografía. El libro nos enseña desde instalar el programa hasta algún que otro truco para expertos.

Escrito en un lenguaje accesible incluso para el neófito en el mundo informático, el autor consigue perfectamente el objetivo que nos propone en las primeras páginas del texto: hacer partícipe de la revolución Windows a todo tipo de usuarios, sin duda un loable objetivo.

Tom Sheldon ***

McGraw Hill — NIVEL « C »

PESIMO * FLOJO ** NORMAL *** BUENO **** MUY BUENO NIVEL 1: INICIACION NIVEL C: CON CONOCIMIENTOS NIVEL E: PARA EXPERTOS

MANIACOS del Calabozo

Cada año por estas fechas se escucha un dicho popular que muestra las buenas intenciones para el año recién estrenado, claro, hablamos de "año nuevo, vida nueva". Aplicado a los maniacos esto no significa que vayamos a dejar nuestros calabozos, sino que pensamos meternos en otros inexplorados y resolver aquellos que se nos han resitido. Así, con buenas deseos y un sonoro Feliz Año Nuevo comienza nuestra reunión.


BLOODWYCH
AMIGA



MEGATRAVELLER
PC

Y tras este prolegómeno, me bajo del púlpito y os dejo a vosotros el turno. Ah, dejadme antes que os recomiende abundantemente un juego soberbio. Se trata del «Dark Heart of Uukrul» (sólo existente para PC). Os aseguro que podéis pasar con él un montón de ratos sin acordaros de nada. Su sistema de exploración, unido a las entretenidas y sencillas secuencias de combate han de provocar que este juego pronto me inunde de preguntas. Quizá es lo mejor publicado aquí en materia de JDRs (con permiso del «Bloodwych», claro).

OTROS MANIACOS

Abre el año un toledano, J. Raúl Sotomayor, que me abruma a preguntas. Para usar las pociones en el «Eye of the Beholder» basta que las pongas en las manos de quien quieras que la use y desde allí al botón derecho del ratón. En el «Dungeon Master» no puedes reencender las antorchas usadas. En cuanto a la puerta a elegir entre las posibles en "Choose your door, choose your fate" ("Elige tu puerta, elige tu destino") da igual una u otra ya que tendrás que recorrer todas. El «Dragons of Flame», como habrás deducido del recién publicado especial, es bastante más complicado que el «Heroes of the Lance». Y paro aquí con tus preguntas porque los demás maniacos también tienen sus derechos.

Ivan Nogales, de Sta. Coloma de Gramanet (Barcelona), pregunta algo de interés general: ¿Hay JDRs para la consola Megadrive? La respuesta es que aunque aquí todavía no se han editado se han hecho algunos intentos, como «Might & Magic», «Fantasy Star III» o «Sword of Vermillion».

Ahora nos habla el hombre del futuro: 21 st Century Boy, de Málaga (¿en Marte?). Pregunta por un juego de este siglo, que es el «Dragons of Flame». Algunas de sus preguntas ya recibieron oportuna contestación en el Especial del pasado número. Empiezo con los noes: no se puede ganar experiencia, no se puede entrar en el castillo del Sur del mapa y no puedes hacer que varios del grupo intervengan simultáneamente en un combate. El poder de los discos de Mishakal se agota porque... porque sí, tío. Respecto a la sugerencia de dedicar más espacio a los JDRs de aquí, bien, creo que así lo hago, principalmente porque es sobre los que más preguntáis. O sea, no entiendo tal sugerencia.

Christian Comes, de Almoradí (Alicante), tiene un buen lío que voy a desenredar como justa correspondencia a sus consejos sobre el «Hero's Quest» de Sierra. Tal juego no ha sido publicado en España y no puede englobarse dentro de lo que nosotros denominados juego de rol. Sí lo es su homónimo, comercializado por Gremlin, basado en un juego de tablero y que sólo coincide con el de Sierra en el nombre.

Daniel Giribert, de Tárrega (Lérida), me ha escrito cinco cartas iguales para asegurarse de que me llegaban...y me han llegado todas, claro. Venga Daniel, tranquilízate que los de Correos no te sabotean la correspondencia. Procedo a contestar a tu pregunta, pero sólo lo haré una vez, no cinco. Espero que lo entiendas. Daniel me pregunta qué hay que hacer en el «Bloodwych» cuando tienes los cuatro cristales. Pues debes irte a la quinta torre cuya entrada queda cerca de la de las otras cuatro. Dicha torre es la guarida de Zendick, el señor de la Entropía, que habita en su parte superior. Cuando alcances su cúspide llegarás a un patio lleno de columnas, en cuyo centro está la cárcel de Zendick. Para entrar en ella, deberás colocar los cristales en sus sitios respectivos, que no andarán muy lejos. Ten cuidado, pues cada uno causará algún efecto indeseado que es conveniente que corrijas antes de colocar el siguiente. El último te abrirá el camino para acabar con el malvado Zendick.

José Casanova es de Nerja (Málaga) y se conoce al dedillo el mundo del «Drakkhen», como me demuestra con un esquemático mapa del mismo. Sin embargo, tal sapiencia no le ha bastado para desentrañar los siguientes enigmas, que traspaso a vosotros para que respondáis: ¿Qué hay que hacer tras conseguir la séptima lágrima?, ¿Quién es el Eremita de las Arenas?, ¿Cómo se puede entrar al palacio del Príncipe del fuego, sito en el desierto? Por cierto, como veo que vas tan adelantado, ¿por qué no sueltas una ayudita a los demás maniacos?

Voy a exponer las grandes incógnitas, hasta ahora, sobre el «Drakkhen» para que algún adelantado despeje el camino a los menos avezados: ¿Cómo entrar al palacio del Príncipe del Agua?, ¿Qué hay que hacer dentro?, ¿A dónde hay que ir tras explorarlo?, ¿Cómo se entra en el de la Princesa del Agua, en particular, cómo pasar de la primera sala?, ¿Dónde están las lágrimas? Estas preguntas las he recogido de entre todas las que he ido recibiendo y estoy seguro de que muchos maniacos agradeceríamos su respuesta. Prosigue vuestro turno tras este breve paréntesis.

Gustavo Sánchez es de Alcalá de Henares (Madrid), que supongo le quedará algo pequeño tras sus andanzas por Efate, Uakye, Louzy y Alell en el «Megatraveller». El Jump 2 lo puedes comprar en cualquier Starport con capacidad de venta y atiende al nombre de Jump 2 Capable Drive. Por supuesto, vale una millonada y para conseguir tal dinero deberás comerciar entre los planetas, acabar con los malos por los que ofrecen recompensas, conseguir y vender a los correctos compradores tesoros que encuentres y cumplir las misiones que se te encomienden. Si eres menos escrupuloso, puedes dedicarte a piratear para conseguir el dinero. Cuando consigas tal aparato, podrás trasladarte al planeta Boughene, donde te está esperando tu contacto, según se te comenta en la secuencia introductoria del juego. De aquí, la aventura prosigue en una trama intrincada hasta su eventual desenlace en... Para otros viajantes, Gustavo comenta que el cuartel general del Imperio está en Alell, y aquí podréis recoger las recompensas por los villanos con que acabéis, previa entrega de su tarjeta de identificación.

Y empalmo para contestar a Angeles Lxxxes García de Madrid (no he sido capaz de descifrar tu apellido, me temo). Sí, este «Megatraveller» está basado en el famoso juego de rol. Yo no me compraría una consola para jugar a JDR, ni la NES, ni la Master System ni cualquier otra de 16 bits. Poco te puedo ayudar en tu difícil elección. Y como tus restantes preguntas no tienen nada que ver con mi tema, se quedan sin respuesta. Sigue escribiendo, y aclara tu apellido en la próxima carta.

Pues aquí lo dejamos. Dentro de un mes estaremos otra vez todos juntos y,tal vez, el «Elvira» deje de ser de una vez un misterio para todos. Hasta pronto y el próximo mes, más.

Ferhergón

Espero vuestras ideas, colaboraciones y preguntas en la dirección: **MICROMANIA** *C/ De los Ciruelos, nº4, 28700, San Sebastián de Los Reyes (Madrid), especificando en el sobre* **Maniacos del Calabozo**



¡FELICIDADES DESPLEGABLES Y GUIA COMPLETA PARA RESOLVER EL AÑO NUEVO!

La Redacción

```
10 REM CARGADOR
   DE DIVERSION INFINITA
20 REM MICROMANIA
30 FOR n=1 de ENERO
   TO 31 de DICIEMBRE
40 POKE DIA, MICROMANIA
50 NEXT n
60 STOP
```


7 COLORS
INFOGRAMES
SOLO CONTRA EL ORDENADOR O CON EL MODO PARA DOS JUGADORES, EL RETO ES EMOCIONANTE. EL OBJETIVO ES AMPLIAR TU TERRITORIO EXTENDIENDO TUS COLORES. LA ZONA DE JUEGO SE COMPONE DE UNA GRAN CANTIDAD DE DIAMANTES MULTICOLOR. CADA JUGADOR COMIENZA LA PARTIDA DESDE UNA ESQUINA DE LA PANTALLA Y DEBERÁ GANAR TERRENO ABSORBIENDO LOS DIAMANTES ADYACENTES AL MISMO. POCO A POCO EL TERRITORIO SE AMPLÍA Y SOLAMENTE DOS COLORES APARECEN EN LA PANTALLA.
• 1 O 2 JUGADORES
• NÚMERO INFINITO DE JUEGOS
• MULTITUD DE OBSTÁCULOS DISTINTOS
Disponible en PC y Amiga • Pantallas versión PC
LA PIRATERÍA ES DELITO
ERBE
SERRANO, 240
28016 MADRID
SI SUEÑAS CON ENFRENTARTE A LOS MEJORES JUGADORES INTERNACIONALES, YA SEA EN EXHIBICIÓN O EN UN TORNEO DE GRAND SLAM, ADVANTAGE TENNIS TE BRINDA LA OPORTUNIDAD DE CONVERTIRTE EN EL MEJOR DE LOS MEJORES.
• 1 O 2 JUGADORES
• 3 MODOS DE JUEGO: ENTRENAMIENTO, GRAND SLAM, EXHIBICIÓN
• 3 SUPERFICIES DE JUEGO: TIERRA BATIDA, HIERBA, PISTA SINTÉTICA
• VARIACIÓN DE LA FUERZA Y EL ÁNGULO DE CADA GOLPE
ADVANTAGE TENNIS
Disponible en PC, ST y Amiga • Pantallas distintos formatos



Un mundo en tus manos

HUNTER

- ACTIVISION
- Disponible: **ATARI, AMIGA**
- En preparación: **PC**
- V. Comentada: **ATARI ST**
- **Aventura en 3D**

¿Sueñas con un mundo donde poder desenvolverte a tu gusto? Un lugar en el que puedas usar todo tipo de vehículos y cualquier clase de arma, hablar con otros personajes, recoger y utilizar una amplia variedad de objetos. ¿Te imaginas un juego así para tu ordenador? Pues prepárate, porque Activision nos lo ha puesto en bandeja.

El Archipiélago, llamado así por estar formado por cientos de pequeñas islas, era un lugar tranquilo hasta que el afán expansionista de sus vecinos continentales amenazó su soberanía. El Parlamento decidió que era inútil luchar contra un ejército muy superior en número. La solución estaba en crear un cuerpo de élite que pudiera infiltrarse tras las líneas enemigas y destruirlas. Este grupo de soldados superespecializados se llamó Hunter. Ahora la tan temida invasión ha comenzado y tú eres el mejor soldado del Archipiélago. La batalla ha comenzado.

Un viaje sin retorno

«Hunter» es una completísima aventura realizada en gráficos vectoriales repleta de detalles geniales. Al contrario de juegos como «Mercenary», de similar temática y amplitud, en el que la perspectiva usada era la del jugador, este último lanzamiento de Activision permite observar la acción desde un ángulo superior de la imagen, como si tuviéramos una cámara que nunca nos abandonase.

Esta innovación le da un vuelco a todo lo que habíamos visto hasta ahora y permite que nos introduzcamos de lleno en un programa que, digámoslo sin tapujos, es casi una obra maestra.

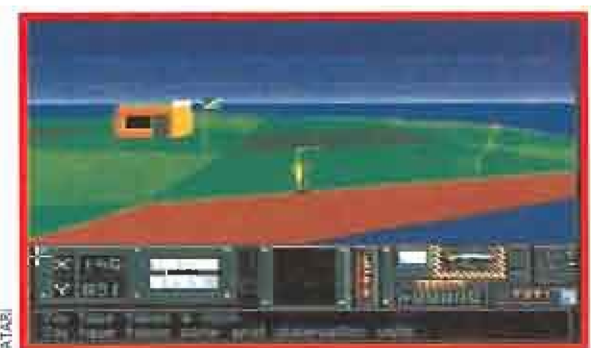
Pero no penséis que «Hunter» se queda solamente en eso, en un pasar por uno y otro lugar. Es posible interactuar con el escenario de muchas formas distintas. Por ejemplo, podremos desplazarnos sobre y entre las islas en cualquier vehículo que encontremos, desde un tanque ultramoderno o una bicicleta, a lanchas, jeeps, camiones e incluso una tabla de surf.

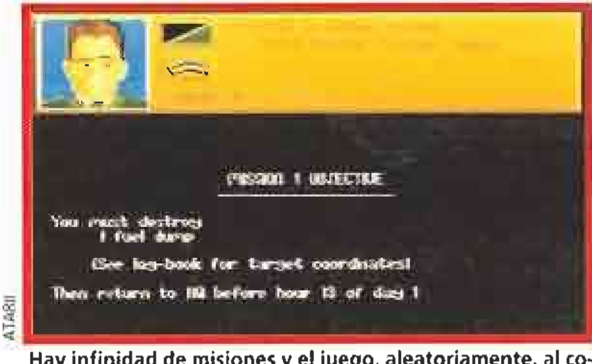
Al principio de la partida, que puede durar horas y que es posible grabar, se nos proporciona una misión y de ahí en adelante es nuestro problema encontrar los objetos necesarios para llevarla a buen término. Todas las islas del Archipiélago, algunas ya conquistadas por el enemigo, poseen edificios en los que podremos entrar y llevarnos cuanto vayamos a necesitar.

Casi todos los objetos son útiles en uno u otro momento del juego porque éste se desarrolla en tiempo real, y habrá muchas situaciones diferentes en función de la hora, los personajes... ¿qué haréis cuando se os haga de noche si no tenéis nada para iluminaros?


ATARI
«Hunter» permite una total libertad de movimiento y manipulación en todo el escenario del juego.


ATARI
Podemos entrar en los edificios para buscar los objetos que nos permitan terminar la aventura.


ATARI
El completísimo interfaz de usuario del programa nos permite visualizar el mundo como si fuera una película.


ATARI
Hay infinidad de misiones y el juego, aleatoriamente, al comienzo de la partida, nos propone una de ellas.


ATARI
Los diferentes vehículos que encontraremos por el camino nos permitirán desplazarnos mucho mas rápido.


ATARI
En las diferentes islas encontraremos desde árboles hasta pequeños animales que corren de un lado para otro.

CONSEJOS y TRUCOS

- ***No te olvides ningún objeto porque podrás hacer algún trueque interesante con algún personaje.***
- ***En «Hunter» necesitarás un gran sentido de la orientación para no perderte, el uso del mapa es auténticamente imprescindible.***
- ***Cuando veas que oscurece dedica unos minutos a buscar un lugar dónde puedes encontrar refugio. Es peligroso estar en campo abierto y sólo lo deberías hacer si te estás quedado sin tiempo para completar la misión.***

Realmente asombroso

Puede parecer que gráficamente «Hunter» no es demasiado impresionante, pero la realidad es todo lo contrario. Se nos hace difícil entender qué sistema han utilizado sus programadores para poder meter en un único disco tamaña variedad de acciones y objetos.

Para los que estéis pensando al leer estas líneas que «Hunter» debe tener seis mil teclas diferentes os diremos que es posible controlar a nuestro personaje con el joystick y que únicamente con la ayuda del ratón y un par de teclas conseguiremos desenvolvernos con total libertad por el Archipiélago, gracias a un interfaz de usuario inteligentemente desarrollado que funciona a base de iconos.

Tampoco vamos a echar las campanas al vuelo porque «Hunter» sea irrepetible, podrían haberse mejorado mucho algunos detalles importantes, por lo menos a nivel de movimiento y animaciones de los gráficos, –por ejemplo, nuestro héroe se desliza más que andar–, pero el nivel general del juego está bastante equilibrado.

Incluso el nivel de dificultad es verdaderamente progresivo, lo que permite que cualquiera pueda acceder al programa sin frustraciones del tipo: "me matan cien mil veces nada más empezar a jugar".

Como colofón y ayuda para aquellos que sólo leen las últimas líneas de los comentarios, os diremos que «Hunter» es un excelente programa, una magnífica pieza de software que volverá locos a los amantes de las aventuras y que además puede servir de introducción a este apasionante mundo para los que hasta ahora sólo se habían dedicado al arcade matamarcianos. Un éxito seguro.

J.G.V.

LA PUNTUACIÓN

"Una idea original con una realización casi perfecta."




THE SIMPSONS
OCEAN *(Spectrum, Amstrad, C64, Atari St , Amiga, PC)*


RODLAND
STORM *(C64, Atari St, Amiga, PC)*


HEART OF CHINA
DYNAMIX *(Pc)*


HUDSON HAWK
OCEAN *(Spectrum, Amstrad, C64, Atari St , Amiga, PC)*


WING COMMANDER
ORIGIN *(Pc)*


NEBULUS 2
21ST CENTURY ENTERTAINMENT *(Atari St, Amiga)*

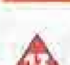

BLACK CROWN
TOPO SOFT *(Pc)*


MEGATWINS
U.S.GOLD *(Spectrum, Amstrad, C64, Atari St, Amiga)*


ELITE+
GREMLIN *(PC)*

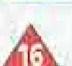

WWF
OCEAN *(Spectrum, Amstrad, C64, Atari St , Amiga, Pc)*


VOLFIED
EMPIRE *(Spectrum, Amstrad, C64, Atari St , Amiga, Pc)*

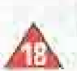

HUNTER
ACTIVISION *(Atari St, Amiga)*


KONG´ S REVENGE
ZIGURAT *(Spectrum, Amstrad, Msx, Pc)*


LA COLMENA
OPERA *(Pc)*


TERMINATOR 2
OCEAN *(Spectrum, Amstrad, C64, Atari St , Amiga, Pc)*


SPACE QUEST IV
SIERRA ON LINE *(Pc)*


7 COLORS
INFOGRAMES *(Atari St, Amiga, Pc)*


MEGATRAVELLER 2
EMPIRE *(Pc)*


FUTURE WARS
DELPHINE *(Atari St, Amiga, Pc)*

BABY JO
LORICIEL *(Amstrad, Atari St, Amiga)*

Esta lista ha sido confeccionada por la redacción de MICROMANIA y en ella se incluyen los programas que a nuestro juicio destacan por alguna razón especial. En ningún caso la selección se hace atendiendo a cifras de ventas, ni a criterios comerciales; es, simplemente, la opinión completamente subjetiva de la revista.

Vuelven la fiebre de los "puzzles"

7 COLORS

- **INFOGRAMES**
- Disponible: **PC, AMIGA**
- V.Comentada: **PC**
- T.Gráficas: **EGA, VGA**
- **Juego tipo puzzle**

¿Quién no recuerda ese juego llamado «Tetris», que tanto furor causó hace ya unos años y por el que todos los viciosos del software nos sentiamos apresados delante de nuestros ordenadores?

Pues atentos, porque ahora y esta vez de la mano de Infogrames, llega un nuevo juego tipo "puzzle", que hará las delicias de los que en su día fuimos amantes del «Tetris», y en alguna ocasión, será el culpable de que no duermas tantas horas como deberías.

Nuestro objetivo es conquistar más del cincuenta por ciento del terreno que se presenta como tablero del juego. Dicho terreno, está compuesto por pirámides de siete colores diferentes que forman así zonas coloreadas a modo de mapa.

Cada uno de los jugadores se sitúa en esquinas contrarias y comienzan conquistando zonas, según tomen el color de una u otra. Nuestro territorio irá de este modo creciendo poco a poco y las pirámides que lo forman se irán juntando unas con otras hasta crear pirámides mucho más grandes que nos darán el efecto visual del terreno que hemos conquistado.

Cuestión de colores

Cuando tenemos un color asignado y la zona más extensa que nos rodea es por ejemplo azul, deberemos cambiar a ese color para poder conseguir mezclar nuestras posesiones anteriores y la nueva zona, consiguiendo así un nuevo y más extenso territorio. El problema será que no siempre podremos cambiar al color que deseemos, ya que el que tenga asignado nuestro contrario en una jugada, quedará inutilizado para nosotros. Este es un aspecto importante que tendremos que tener en cuenta cuando tomemos alguna decisión, porque apropiarse en una jugada de un color determinado, puede evitar que el contrincante tenga que añadir territorios menos importantes estratégicamente para él, y por tanto ganarle en esa baza que deberíamos aprovechar para conquistar lo más posible.


«7 Colors» une, a un desarrollo muy interesante y un elevado número de opciones, una buena utilización de la resolución gráfica del ordenador.



Es incluso posible dejar que el ordenador juegue contra si mismo. Una buena forma de averiguar la estrategia que sigue para luego ganarle.

Otro sistema muy práctico para ganar territorios es conectar con zonas propias dos de los bordes del tablero, así todas las zonas interiores de ese espacio, pasarán a pertenecernos de inmediato.

La selección de los colores podremos realizarla de dos maneras diferentes, una es tocando con el puntero sobre alguna zona coloreada con el color que deseamos, y otra tocando en los iconos coloreados que aparecen en la parte inferior del tablero.

La esquina de partida y del contrincante, están cubiertas con un triángulo que se irá rellenando a medida que pase el tiempo. Una vez que se complete por entero, perderemos el turno.

Estos triángulos están tintados cada vez por un color diferente. Este será el color perteneciente a cada uno de los jugadores en una baza determinada. También encontramos unos indicadores de porcentajes del terreno que hemos conquistado.

Un juego a la carta

Aunque con todo lo dicho podéis haceros una idea de las amplias posibilidades de «7 Colors», éste incorpora además otras opciones dirigidas a incrementar su adicción o modificar la dificultad. Existe, por ejemplo, la posibilidad de poner barreras si lo deseamos. Estas son pirámides negras (el octavo color) que no pertenecen a nadie y por las que no se puede pasar para conquistar nuevas zonas, sino que es preciso rodearlas.

Otra opción interesante es cambiar el grosor de las pirámides para escoger entre un juego sencillo u otro más difícil. Existen tres texturas diferentes siendo la más grande la más fácil de jugar. Se nos ofrece también la opción de cambiar el tiempo de cada jugada; lógicamente cuanto más expertos seamos deberemos reducir este tiempo.

Versión para Pc de un clásico

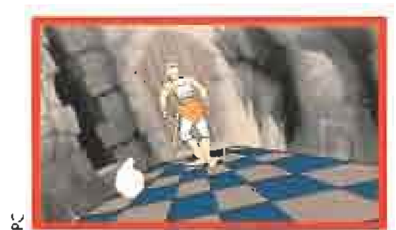
DRAGON'S LAIR
ESCAPE FROM SINGE'S CASTLE

- **EMPIRE**
- Disponible: **AMIGA, PC y ATARI**
- T. Gráficas: **CGA, EGA y VGA**
- V. Comentada: **PC**
- **Juego de habilidad**

Una vez más vamos a comentaros un programa que aunque no sea una auténtica novedad sí merece la pena ser revisado al tratarse de una nueva versión. El Pc, ordenador para el que fue diseñada la primera parte del Dragon's Lair, se había quedado un poco descolgado de las nuevas ediciones de las aventuras de nuestro viejo amigo Dirk, y este juego viene a poner de nuevo en el candelero a uno de los programas más impresionantes gráficamente de todos los tiempos.

Singe es el nombre de un dragón cuya mayor afición es la de rescatar princesas y Daphne, la novia de Dirk, no pudo evitar caer en la tentación de aparecer en el libro Guinness como la princesa raptada más veces. Así que imaginaros el conjunto: un castillo que oculta en su interior un dragón y una princesa. Dirk de nuevo está dispuesto a intentar rescatar otra vez a su amada, pero eso sí, después de jurar que ésta es la última vez que lo hace.

«Dragon's Lair: Escape from Singe's Castle» o La Guarida del Dragón: Huida del Castillo de Singe, para que nos entendamos, es el largo nombre de un juego igualmente largo y complejo.



La versión Pc tiene la ventaja de poder ser instalada en disco duro, con lo que se reduce el tiempo de carga.



La particularidad de toda la saga de Dragon's Lair es su tremenda dificultad. Y esta versión no se queda atrás.

De momento haceros una idea teniendo en cuenta que ocupa doce discos, por lo que se hace imprescindible –si no quieres pasarte la vida abriendo y cerrando la disquetera–, su instalación el disco duro.

Los gráficos son idénticos a los de la versión Amiga, esto es, espectaculares y con un magnífico colorido dan una idea más aproximada de su grandeza.

El movimiento en cambio sufre las limitaciones de las sucesivas versiones de la familia de procesadores Intel y compatibles. Así, si poseéis un XT a 8 o 10 MHZ. olvidaros definitivamente de acompañar a Dirk en su aventura a menos que queráis hacerlo a cámara lenta. Si vuestro ordenador es un AT o superior conseguiréis, dependiendo de su velocidad, igualar a la versión original para el resto de los dieciséis bits.

A pesar de sus limitaciones, «Dragon's Lair: Escape...» posee un sonido perfecto, AdLid y Soundblaster a tope, una animación prácticamente impecable y una dificultad endiablada como corresponde a esta popular saga. Cualidades todas para convertirse en vuestro favorito durante mucho tiempo.

J.G.V.



Dirk deberá en esta aventura rescatar de nuevo a su amada Daphne de las manos del mago Mordroc.



Las diferentes escenas del juego poseen unos sensacionales gráficos de enorme tamaño.





Hay varios niveles, dependiendo del número, de rombos que aparecen en el campo de juego.



En «7 Colors» quedará campeón el que sea capaz de conquistar más del cincuenta por ciento del tablero.



Aunque no es imprescindible, el juego es mucho más sencillo si disponemos de un ratón.

La última opción es la del generador de terreno. Sobre un tablero prefijado al azar, podemos realizar modificaciones. Poner barreras, pirámides con puntos, direcciones obligatorias, etc...

Nuestra opinión

En definitiva, una verdadera maravilla para todos aquellos que como yo, os sintáis atraídos por este tipo de juegos en los que es más valioso un cerebro despierto que unos manos hábiles para disparar rápido. Creo que es uno de esos juegos que pasarán a la historia por su buena calidad de diseño.

Elegantemente presentado, con mucha sencillez, pero de un modo práctico y fácil de manejar «7 Colors» garantiza el entretenimiento durante horas. Es una buena excusa para pasar largos ratos jugando y poder decir que intentabais estudiar algo de ruso...

M.G.L.





Una buena razón para elegir Sega

...150 Buenas razones más

Los expertos opinan que el juego de SONIC justifica, por si mismo, la compra de una Videoconsola SEGA, MEGADRIVE, MASTER SYSTEM II o incluso la completísima portátil GAME GEAR a todo color.

Pero además, SEGA también tiene los mayores éxitos de las Máquinas Recreativas, los deportes más espectaculares, los mejores estrenos cinematográficos, vuestros Superhéroes, los vehículos más veloces...

En definitiva, los mejores 150 juegos del mercado que, junto a SONIC, garantizan meses y meses de diversión a tope.





Conversión atómica

VOLFIED



«Volfied» es un juego al estilo del «Quixx» de Game Boy pero mucho más vistoso y complejo.



Aunque técnicamente la calidad del programa es irreprochable, le falta algo de variedad en su desarrollo.

- **EMPIRE**
- Disponible: **SPECTRUM, AMSTRAD, C64, ATARI ST, AMIGA, PC**
- V. Comentada: **AMIGA**
- **Arcade**

Aunque como siempre estamos sujetos al error o a la omisión, creemos que esta es la primera ocasión en que Empire trae hasta nuestros ordenadores la conversión de una máquina recreativa, siendo «Volfied», original de Taito, la elegida para el evento.

El juego es un arcade de sencillo desarrollo pero elevada jugabilidad que entremezcla a partes iguales la estrategia y la acción, y que aunque por su calidad técnica queda dentro del estilo de video-juego que impera hoy en día, por su concepción es perfectamente englobable dentro de las primeras producciones que los video-adictos tuvimos ocasión de disfrutar en los salones arcade.

Antes de pasar a hablar de su sistema de juego, no podemos dejar de comentar que que el juego recuerda considerablemente a «Quixx», un juego que muchos de vosotros habréis tenido oportunidad de ver en la Game Boy de Nintendo.¿Casualidad?, bueno, quién sabe...

En fin, de lo que se trata es de ir conquistando porciones de terreno del rectángulo principal de juego, por el que se mueven a su libre albedrío una nave de gran tamaño, y otras de menores dimensiones. Mientras permanezcamos en el perímetro del rectángulo –y siempre que nuestro escudo esté activo– seremos inmunes a los choques contra los enemigos, pero una vez que nos adentremos dentro de la zona de juego, quedaremos totalmente indefensos y expuestos a perder una de nuestras vidas al contactar con algún adversario. Por otra parte por la línea que deja atrás nuestra nave al moverse es frecuente que las naves enemigas lancen pequeños disparos, que se irán acercando peligrosamente a nuestra propia nave, por lo que a menos que volvamos a toda prisa al perímetro exterior podremos ser alcanzados y destruidos.

El paso de una pantalla a otra se nos concederá cuando reduzcamos el área de juego un tanto por ciento que aunque varía en función del nivel de dificultad y de lo avanzado de nuestra partida oscila en torno al 85%. También es necesario reseñar que al recortar algunas zonas del rectángulo de juego quedarán al descubierto algunas cápsulas especiales, que nos proporcionarán diferentes ventajas o en algunos casos una buena cantidad de puntos extra.

Y eso es todo, porque realmente el único cambio apreciable a medida que vamos avanzando es un considerable aumento de la velocidad con que se mueven las naves enemigas, alcanzando el juego cotas de auténtica locura.

Por lo demás «Volfied» resulta absolutamente irreprochable a nivel técnico y de una elevada jugabilidad, que se hubiera traducido en un nivel de adicción mucho mayor si se hubieran añadido algunas sorpresas que motivaran al jugador a intentar superarse partida tras partida.

Pese a todo, y en medio de la tendencia generalizada de atosigarnos con juegos cada vez más complejos, resulta reconfortante encontrarse con un arcade tan sencillo y divertido como éste. Esperemos que Empire tenga a bien sorprendernos con nuevas conversiones tan interesantes como ésta.

J.E.B.

LA PUNTUACION

"Una perfecta conversión de una gran máquina de Taito".

La guerra como arte

THE ANCIENT ART OF WAR

- **BRODERBUND**
- Disponible: **AMIGA, PC**
- V. Comentada: **AMIGA**
- **Juego de estrategia**

Casi todos los verdaderos amantes de los juegos de estrategia comenzaron su caminar por los campos de batalla informáticos con un legendario programa. Su nombre: «El Antiguo Arte de la Guerra».

Este clásico era una asignatura pendiente para los aficionados españoles porque nunca llegó a salir en nuestro país y solamente nos llegaba alguna que otra copia, casi siempre de dudosa procedencia, y las más de las veces sin ni siquiera su correspondiente manual. Ahora por fin se acaba de editar en España la legendaria versión para Pc y una nueva desarrollada recientemente para Amiga.

«The Ancient Art of War» nos permite enfrentarnos en once batallas diferentes contra ocho contrincantes con características distintas. Cada uno de ellos lleva el nombre de un general histórico, Napoleón, Alejandro Magno, Genghis Khan..., y peleará según las tácticas de su época. Haceros una idea de las posibles combinaciones entre los once escenarios y los ocho contrincantes y daros cuenta de la enorme cantidad de variaciones que permite el programa, a las que además hay que añadir la posibilidad de crear nuestros propios escenarios de combate.

El manual que acompaña al juego, algo muy importante en los programas de estrategia, está realizado de forma escalonada, paso a paso, para que lleguemos a comprender poco a poco el mecanismo que nos convertirá en perfectos mandos para nuestras tropas. También hay que agradecer la traducción de todos los textos que aparecen en pantalla, una iniciativa que retrasó el lanzamiento definitivo del programa en nuestro país pero que resulta muy interesante cuando llevas unas cuantas horas entablando batalla con tus adversarios.

Aunque «The Ancient Art of War» es un juego muy completo no podemos olvidar tampoco que ya tiene una cierta edad y hay que reconocer que hoy está ampliamente superado por otros programas en su misma línea que corrigieron sus errores y ampliaron sus posibilidades.

La versión Amiga, que es quizás la más reciente, ha sido realizada para que se pueda usar únicamente con el ratón y su mayor pega es que el movimiento del cursor no parece ser lo suficientemente suave como para que podamos dirigir a nuestras unidades de combate con la necesaria precisión. Esto se hace evidente cuando pretendemos avazar ya que es realmente difícil evitar que éstas se den una vuelta turística por el mapeado antes de alcanzar sus objetivos. Algo que se habría evitado si únicamente debiéramos marcar la posición y no el recorrido total.


AMIGA
Los amantes de los juegos de estrategia de nuestro país tienen por fin este clásico a su disposición.


AMIGA
Tanto los textos que aparecen en pantalla como los manuales de instrucciones han sido traducidos.

A pesar de todos sus defectos, un clásico como éste merece, sin lugar a dudas, un puesto de honor en la programoteca de todos los buenos aficionados, aunque sólo sea para sustituir esa copia que nos pasó un amigo hace unos añitos y cuyos discos, casi destrozados por su uso continuo, debemos reponer, esta vez con su correspondiente etiqueta, manual y caja. No olvides que «The Ancient Art of War» es casi el "padre" de los juegos de estrategia y padre, no hay más que uno, o al menos algo parecido dice un curioso refrán popular.

J.G.V.





Salvar la tierra... pero menos

CAPTAIN PLANET AND THE PLANETEERS



Los Planeteers están preparados para salvar al mundo de la contaminación. ¿Les ayudarás?



El juego, aunque no hace mal uso del color, tiene unos personajes demasiado pequeños.

- **MINDSCAPE**
- Disponible: **ATARI, AMIGA**
- V.Comentada: **AMIGA**
- **Arcade de plataformas**

Aunque aquí no nos hayamos enterado de nada, resulta que «Captain Planet and the Planeteers» es una serie norteamericana de dibujos animados que está causando cierta conmoción en los States. En el más puro estilo "contra-mi-malos", nuestro amigo el Capitán Planeta y sus colegas, una serie de chicos de diversas razas y nacionalidades, *recorren* nuestro dañado, ecológicamente hablando, planeta intentando evitar el colapso total de la naturaleza.

Mindscape ha cogido el hilo argumental de la serie y sus personajes y ha convertido todo en un programa de ordenador.

Realizado en plan arcade de plataformas, «Captain Planet...» es un juego de esos que en un primer vistazo dices entusiasmado: "¡qué bonito!", pero que poco a poco te das cuenta que tras su apariencia externa no guarda muchos más valores.

El programa está dividido en seis niveles en los que la contaminación, producida por una serie de "malos" procedentes de los dibujos animados, está alcanzando niveles alarmantes. Controlando en cada fase a uno de los Planeteers deberemos restablecer el equilibrio ecológico antes de poder avanzar a la sección siguiente del juego.

Hasta aquí la cosa no suena demasiado mal pero, sin embargo la calidad técnica del juego no responde a las expectativas creadas a su alrededor. Desgraciadamente lo que podría haber sido un buen arcade, debido a su pésima realización se convierte en un auténtico "fiasco".

¿Cómo es posible que se hayan cometido tantos errores de diseño en un lanzamiento de esta categoría? Comenzando por un scroll verdaderamente penoso, lento en ocasiones, brusco en otras y deplorable en todas ellas. Continuando con una respuesta al joystick de lo peorcito que hemos visto y terminando con unos gráficos coloridos pero tremendamente simplones.

Tampoco el tan traído y llevado "gameplay" se salva de la quema porque teniendo en cuenta que lo único que debemos hacer es destruir objetos al saltar de plataforma en plataforma poco importa que estos sean bidones de residuos nucleares o cualquier otra cosa. Por ello pocos alicientes nuevos ofrece al jugador experto.

«Captain Planet and the Planeteers» es en esencia un mal programa, a pesar de contar con una estupenda banda sonora a la que luego los fx no acompañan. Un juego que probablemente habría sido archivado en los cajones de Mindscape si no se les hubiera ocurrido la idea de la serie de televisión. Claro que puede que a los yanquis les encanten los dibujos animados pero aquí, como todavía no los conocemos pues la verdad es que ni fu, ni fa. Más arcade y menos Capitanes Planet señores de Mindscape.

J.G.V.



Evita la catastrofe

MEGATRAVELLER 2

- **EMPIRE**
- Disponible: **PC, AMIGA, ATARI**
- V. Comentada: **PC**
- T.Gráficas: **EGA, MCGA, VGA**
- **R.P.G.**

El gran interés que «Megatraveller» despertó hace unos meses, ha sido motivo más que suficiente para que Empire se haya decidido a continuar la serie con una nueva aventura: «Megatraveller 2: Quest for the Ancients», que ahora acaba de aterrizar en España con una versión traducida a nuestro idioma.



«Megatraveller 2» tiene unos sensacionales gráficos que no suelen ser habituales en un juego de rol de estas características.

Lo cierto es que, de antemano, podemos afirmar que si os gustó la primera parte de este colosal programa, esta segunda os fascinará, ya que incluye un montón de nuevas posibilidades que enriquecen la idea original.

Nuestro objetivo en el juego es parar el masivo vertido de un potingue rosado que puede hacer explotar por completo el planeta Rhylanor. Para ello habremos de patearnos el universo entero en busca de algo que pueda parar el fluido. Contamos con la ayuda de Trow Brackett, presidente de la Ancient Collector's Society que nos dejará un aparatejo sin pilas para localizar ancianos. Si conseguimos una nave será todo mucho más sencillo (mejor un Far Trader que un Scout), pero si no la tenemos tendremos que ir viajando por Imperiallines u Oberlinder para llegar a nuestro destino.

Los primeros pasos

El programa comienza con la creación de personajes, en la que hay mucho más control en el proceso que en la primera parte. Hay dos razas entre las que elegir: Humano y Vargr, una especie de perros del espacio. También hay un montón de habilidades y servicios entre los cuales escoger.



Pantalla tras pantalla el juego no cesa de sorprendernos en su casi perfecta ambientación.



Si quieres recorrerte la Galaxia de punta a punta eres el candidato ideal para pertenecer a los Megatravellers.

Después de "crear" el personaje se le asignan los Benefits (beneficios) que recibe al retirarse del servicio en el cual trabaja. Hay dos tablas de beneficios: Benefits y Cash (dinero). En la tabla de benefits podemos obtener varias cosas: pasajes de nave interestelar, una afiliación al TAS (travellers aid society), armas e incluso una nave propia. En Cash recibimos dinero, desde cero créditos hasta medio millón. Tras todo esto les damos un nombre y ya tenemos un furioso luchador que nos defenderá a toda costa.

Un mundo casi infinito

«Megatraveller 2» es mucho más manejable que su predecesor e incluye muchas más posibilidades. Entre estas opciones encontramos algunas muy interesantes como tres distancias de visión distintas, diferencia entre edificios a los que se puede entrar y a los que no, varias ciudades por planeta, más de setenta planetas por visitar, con trecientas ciudades en cada una, niveles tecnológicos diferenciados por el tipo de edificios, agencias de viajes para ir de planeta a planeta y de ciudad a ciudad, más armas, supresión de la necesidad de munición para las armas de energía (sí, los láseres) y un montón de cosas más.

Breve repaso técnico

Pasemos ahora al apartado técnico. Los gráficos son muy buenos, se nota el gran esfuerzo que sus programadores han realizado. El sonido también merece una mención especial aunque hay ocasiones (cuando se dispara un FGMP por ejemplo) que ralentiza mucho el transcurso del programa.

La música resulta algo estridente si no se tiene una tarjeta aceptable, por lo que personalmente no recomiendo conectarla si no se tiene una Ad Lib o Sound Blaster como mínimo.

En definitiva «Megatraveller 2» es un juegazo, con grandes posibilidades que garantiza el entretenimiento durante semanas y que cuenta además con el aliciente de haber sido traducido al castellano. Una ocasión perfecta para aceptar el interesante desafío que te ofrecen los juegos de Rol.

M.E.P.



Pájaros de fuego

AH-73M THUNDERHAWK

- **CORE**
- Disponible: **ATARI, AMIGA y PC**
- V. Comentada: **AMIGA**
- **Simulador de vuelo**

Si no nos falla la memoria ésta es la primera incursión de Core en el apasionante mundo de los simuladores de vuelo. Y no se han andado con chiquitas en el estreno, porque en lugar de dedicarse a los aviones han comenzado por lo más complicado: un helicóptero.

Es inevitable que el juego traiga a nuestra memoria una breve historia de los simuladores de su tipo. El primero de ellos fue el «Tomahawk», de Digital Integration, era simple y sólo poseía gráficos constituidos por líneas, pero alucinábamos con él. Años más tarde el cambio fue radical y surgió «Gunship», con él Microprose logró un importante éxito que esperemos continúe cuando aparezca «Gunship 2000», –pronto lo hará, paciencia–, la segunda y modernizada parte del clásico. Por último, «LHX Attack Chopper» era quizás el que más hincapié ponía en la simulación en sí, en grave perjuicio de su jugabilidad.

Frente a todos ellos «AH-73M Thunderhawk» no presenta diferencias muy notables. Aunque quizás se inclina más del lado del arcade que del de la simulación propiamente dicha.

Comienza el juego con una compleja y espectacular presentación, como viene siendo habitual en los últimos juegos para Amiga; enormes gráficos e incluso voces digitalizadas que tienen como misión convencernos de que el destino de la civilización occidental está en nuestras manos. «AH-73M Thunderhawk» consta de seis campañas diferentes y en cada una están incluidas un número variable de misiones, todas ellas ordenadas por grado de dificultad, para que escojamos la más adecuada a nuestro nivel.

Y pasamos ya a lo importante: el manejo del helicóptero. El ratón es el único medio por el que podremos controlar nuestro aparato y aunque existe la opción de modificar su respuesta a nuestro antojo en ningún caso llegaremos a la sensibilidad que nos habría proporcionado el teclado. Mal empezamos.

Al menos el cuadro de mandos y las teclas para manejarlo son bastante intuitivas y no especialmente numerosas. Otro aspecto interesante del programa es la posibilidad de ver nuestro helicóptero casi desde cualquier punto de vista, opción que vale su peso en oro en los momentos de entrar en combate. Por último, el armamento del aparato es bastante completo y podemos realizarlo nosotros o dejarlo si lo preferimos en modo automático.

«AH-73M Thunderhawk» posee unos gráficos muy buenos aunque tampoco vayáis a pensar que son espectaculares. La verdad es que hoy en día hay poca diferencia entre unos y otros simuladores. Y este nuevo juego de Core no es la excepción. También hay que reconocer que es fácil hacerse con el programa a pesar del ratón y de, algo que habíamos olvidado comentaros, su manual, en el que se hecha de menos una "separata" en la que estén incluidas las teclas más importantes del programa. En conclusión, un simulador más, cuyo mayor aliciente está en haber sido programado por una compañía que siempre ha cuidado sus productos al máximo y de los que este juego no es una excepción.

J.G.V.


AMIGA

Antes de lanzarnos a nuestra misión se nos obsequiará con una estupenda presentación.


AMIGA

«AH-73M Thunderhawk» no guarda demasiadas diferencias con otros simuladores de su mismo estilo.



ELITE *Plus*

MERCADERES DEL FUTURO

En la ya larga andadura informática, normalmente aparecen juegos que destacan sólo en el momento de su lanzamiento, y que pronto se ven desplazados por otros programas que surgen rompiendo esquemas. Sin embargo, en esta continua progresión, se establecen finales de etapa que por su extraordinaria calidad marcan un hito. Cuando echamos un vistazo a la evolución del software, algunos títulos saltan inevitablemente a nuestra memoria. Son aquellos que no pueden ser olvidados pese a los nuevos avances. Así ocurrió en su momento con «Elite», un programa publicado en el año 1984 y que sorprendió por su gran calidad.

- **RAINBIRD**
- Disponible: **PC**
- V.Comentada: **PC**
- T.Gráficas: **EGA, VGA, MCGA**

Ahora, siete años después, Rainbird ha remozado el original y lo ha enriquecido con nuevos avances en gráficos, color, sonido y animación, otorgándole el calificativo de "Plus", cuyo significado es más que evidente.

Como en la primera versión del programa, somos unos modernos mercaderes que exploramos las galaxias a la búsqueda de mundos con los que hacer tratos. De ellos lógicamente obtendremos nuestro beneficio.

Por desgracia, movernos por el espacio no será fácil. La primera dificultad lógica será la de la navegación, dado que el universo conocido es tan extenso, que las rutas sólo irán siendo asequibles a fuerza de hacerlas.

Unido a ello, no todos los planetas son pacíficos, y acercarnos a alguno de ellos buscando algo que sólo se produzca allí, originará inevitables combates.

En los recorridos espaciales, también pululan piratas a la búsqueda de un saqueo fácil a las naves mercantes. Por ello en algunas ocasiones tendremos que dejar de ser tranquilos mercaderes, para convertirnos en auténticos ases de la navegación y el combate galáctico, ya que en ello nos va la vida.

Podremos comerciar con los productos más comunes, y también con algunos bastante más especiales. Así, comida, textiles, minerales, maquinaria, ordenadores, perfumes, especias, etc. serán la base en la que se asienta nuestro negocio. Sin embargo, en otras ocasiones surgirán cargamentos algo diferentes que aunque pueden suponernos un mayor beneficio, lógicamente implican un mayor riesgo para nosotros.

Pese a los esfuerzos del Gobierno Galáctico, el comercio de esclavos, armas y drogas y narcóticos está en auge, y a nosotros nos corresponderá tomar la decisión de entrar o no en este mundo. De hacerlo, nuestros enemigos no sólo serán los piratas, sino que la policía también intentará darnos caza.



Al comienzo del juego nuestro status legal será limpio y podremos viajar por la galaxia sin preocuparnos de la "poli".


Una de las maniobras más complicadas del juego es el penetrar en las estaciones espaciales Coriolis.



Nuestro ordenador de a bordo lleva información sobre los miles de planetas conocidos por el hombre.


En pleno combate nuestro arma más efectiva serán dos láseres pulsátiles que surgen de los laterales de la nave.

Aeronave Cobra MKIII

Para comenzar nuestra carrera como viajeros intergalácticos, pilotaremos una de las astronaves más polivalentes: la cobra MKIII. Concebida especialmente para la lucha espacial, sus características más importantes son que es altamente maniobrable, y que tiene un buen coeficiente aerodinámico para el tránsito por el hiperespacio. En sus tanques es capaz de transportar combustible suficiente para un viaje equivalente a siete años luz.

Sus defensas están constituidas por dos potentes escudos deflectores Zieman, y cuenta con un poderoso armamento de láser rápido y misiles de búsqueda y blanco automáticos. Por si todo ello fuera poco, su especial diseño la hace especialmente válida para el transporte de mercancías, con lo que es el vehículo adecuado para que comencemos a reunir nuestra pequeña fortuna, a través del comercio galáctico.

La navegación espacial con este prototipo es bastante simple, pero será necesario adquirir cierta pericia, para conseguir ir hacia el destino deseado o efectuar complicadas maniobras de despegue o amarre en las estaciones espaciales.

Existe un control general de la potencia de la nave, que nos dará en cada momento la velocidad deseada. Además, la dirección se consigue con dos mandos de rotación cruzada, con los que es posible dirigirnos hacia cualquier lugar. Una de estas rotaciones consigue, como si de un avión se tratase, levantar o bajar el morro de la nave, hasta dar una vuelta completa si lo deseamos. La otra rotación se produce en el sentido de las agujas del reloj, o a la inversa.

En un principio, tocar estos controles puede producirnos un mareo total, y una pérdida de la noción de hacia donde miramos. Sin embargo, vienen en nuestra ayuda los aparatos de navegación con que cuenta nuestra nave. Todos ellos se encuentran recogidos en la consola situada en el puente de control de nuestro Cobra MKIII.

En ella, –además de unos indicadores de los niveles de combustible, altitud, nivel de escudos protectores, temperatura, velocidad, etc.–, existe un complicado instrumento de precisión llamado Scanner de Trama de Vuelo. Este nos ofrece una representación tridimensional del espacio más inmediato a nuestra nave, visto desde un punto detrás y por encima de ella. Con él es posible localizar la posición precisa de cualquier vehículo espacial que se acerque a nosotros, y evitar sorpresas desagradables.

Como complemento a este scanner, una brújula de precisión nos sitúa cualquier planeta o estación espacial en relación a nuestro prototipo.

Estaciones espaciales Coriolis

Cada planeta de las galaxías conocidas, tiene una o varias estaciones Coriolis en órbita alrededor suyo. Estas estaciones son territorio neutral aceptado universalmente, y son la base de todo el comercio y las relaciones interplanetarias, las cuales serían seguramente inexistentes sin ellas.

Concebidas alrededor del año 2.752, tienen una bastante similar a un hexágono que las hace fácilmente identificables. Con un diámetro de aproximadamente un kilómetro, pueden albergar a unas dos mil naves, y dar cobijo a una colonia de humanoides, que controlan el negocio producido por el perfecto abastecimiento de combustible, hospitales, y todo tipo de comercio interestelar.

Como es lógico, las estaciones cuentan con un poderoso escudo que las preserva contra ataques piratas o inexpertos intentos de aterrizaje.

Además, una nutrida escuadrilla de defensa se preocupa de que todo vaya bien en las inmediaciones de cada estación.

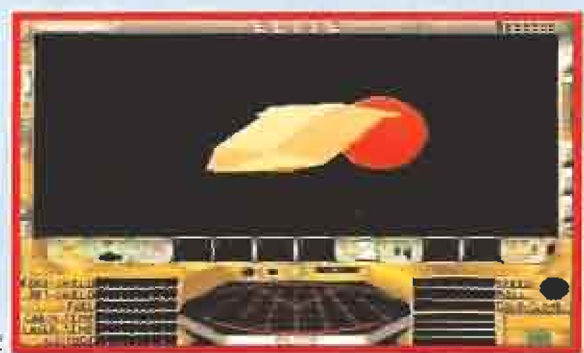
Se mantienen en rotación sobre un eje fijo, con una de sus caras enfrentada siempre hacia el planeta del que son satélites, y es justamente en esa cara donde está la puerta que da acceso a la misma. Dado que llegar a ellas será la única forma de en-


Una nave abandonada está en nuestra ruta, ¿ocultará alguna mercancía valiosa o será una trampa?


Debemos aproximarnos a los planetas lentamente para poder encontrar la estación de anclaje que hay en órbita.


Si nos acercamos demasiado a uno de los mundos seremos atraídos por la gravedad y acabaremos hechos papilla.


Una órbita cerrada nos llevará, con toda probabilidad, a nuestro destino: una estación Coriolis.


Al igual que en la versión original, en «Elite Plus», te encontrarás con cientos de naves diferentes.


Durante la partida puedes optar por estar en contra de la ley o no, cualquiera de las dos cosas implica grandes riesgos.

trar en negocios con el planeta, las maniobras de despegue y llegada son básicas, y habrá que perfeccionarlas.

En cualquier caso no debemos preocuparnos en exceso, a nuestro requerimiento y previo pago de una cuota, la estación nos facilitará la llegada automática.

Algunas alternativas al comercio

Si no nos sentimos demasiado contentos llevando y trayendo mercancías de aquí para allá, existen otras muchas tareas a las que podemos dedicarnos y que también pueden procurarnos interesantes y elevados beneficios. Los más destacables son:

– Caza-recompensas: Todos los bancos de la galaxia tienen establecido un sistema de recompensas, que intenta acabar con la piratería. La destrucción por nuestra parte de cualquier nave pirata producirá una transmisión del hecho por nuestro ordenador de a bordo, que será recibida por la federación bancaria. Esto nos supondrá la recompensa ofrecida, una vez identitificado el pirata que hemos destruido.

– Piratería: Pasar de ser los buenos a ser los malos, es bastante productivo, pero también muy peligroso.

– Minería: Si adaptamos a nuestra nave un equipo como el Minreduc 15 Laser Minero, conseguiremos tener acceso a explotar directamente la riqueza de los planetas más remotos.

– Recogida de restos: Las naves son a menudo destruidas, bien por accidente o bien por ataques de enemigos o piratas. De esta forma, muchas de las mercancías que transportan quedan errantes en el espacio. Usando una pala espacial podremos optar a recoger todos estos interesantes restos, para luego venderlos.

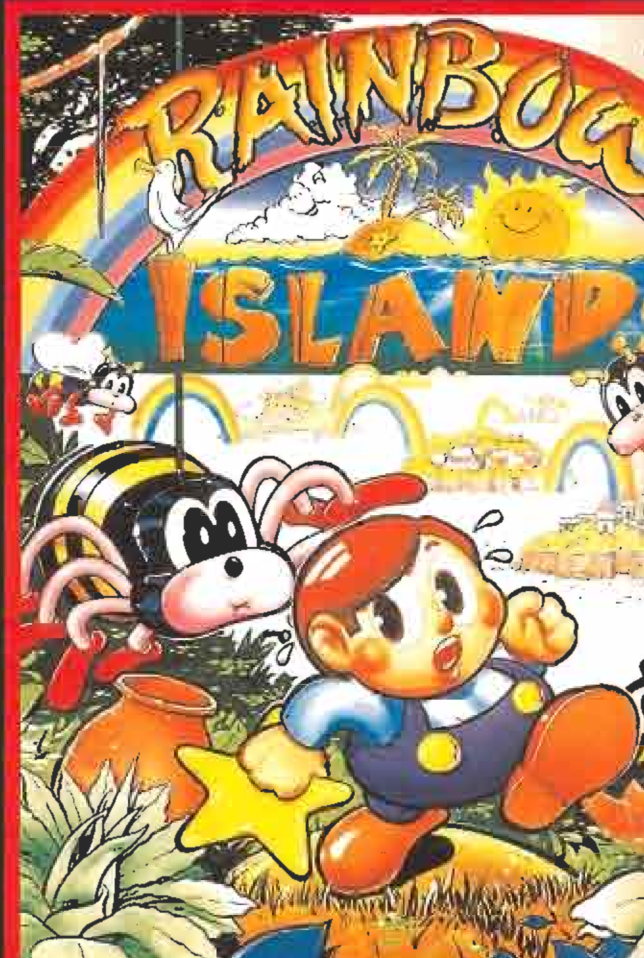
Nuestra opinión

Elite Plus» es una más que correcta renovación de su predecesor. Los gráficos en tres dimensiones y la compatibilidad con las tarjetas EGA, VGA y MCGA 256 le otorgan una nueva dimensión que mejora el producto original. En el capítulo sonoro, las tarjetas Adlib o Roland aumentan la sensación de realidad del juego.

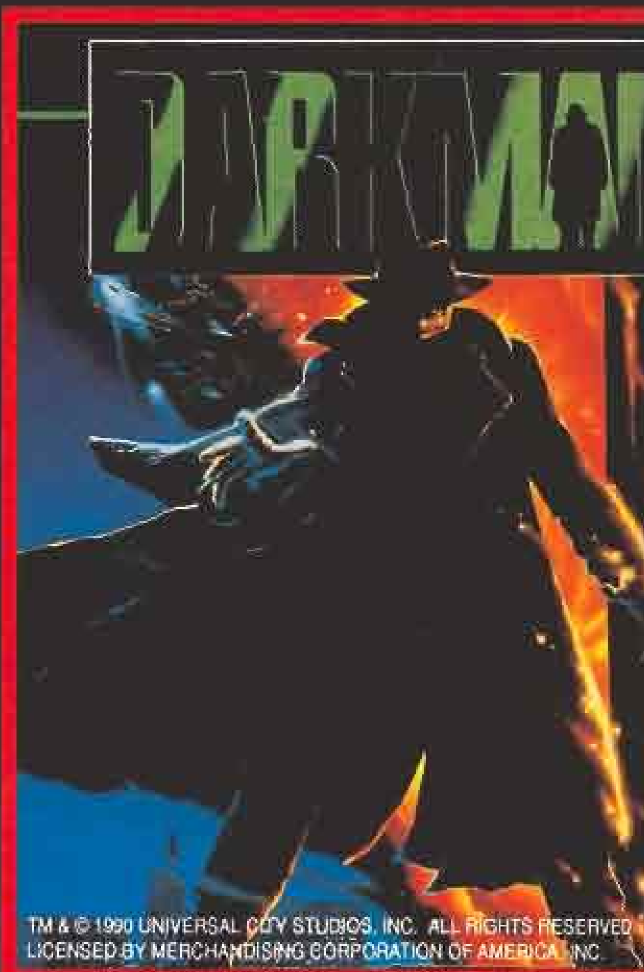
Sin embargo, parece faltar algo para que el juego sea realmente adictivo. Tal vez el hecho de que casi toda la acción transcurra desde la perspectiva del piloto sentado frente a la consola, produce una pequeña sensación de monotonía. No obstante, la calidad del programa está garantizada, y si eres un adicto al tema, podrás pasar buenos ratos recorriendo el universo. Si te gustó el original, éste te gustará aún más, y si no lo conociste, ahora tienes una buena oportunidad para hacerlo.

D.G.M.





¡ BUB Y BOB LOS HEROES DEL BUBBLE BOBBLE HAN V
ESTA VEZ PARA VERSELAS CON LOS PELIGROS D
SIETE ISLAS DEL ARCO IRIS. UN MONTON DE CRIAT
CONSPIRAN PARA IMPEDIR QUE AVANCES EN CADA
HASTA QUE TE ENFRENTES AL GUARDIAN... LA P
DEFINITIVA A TU HABILIDAD.



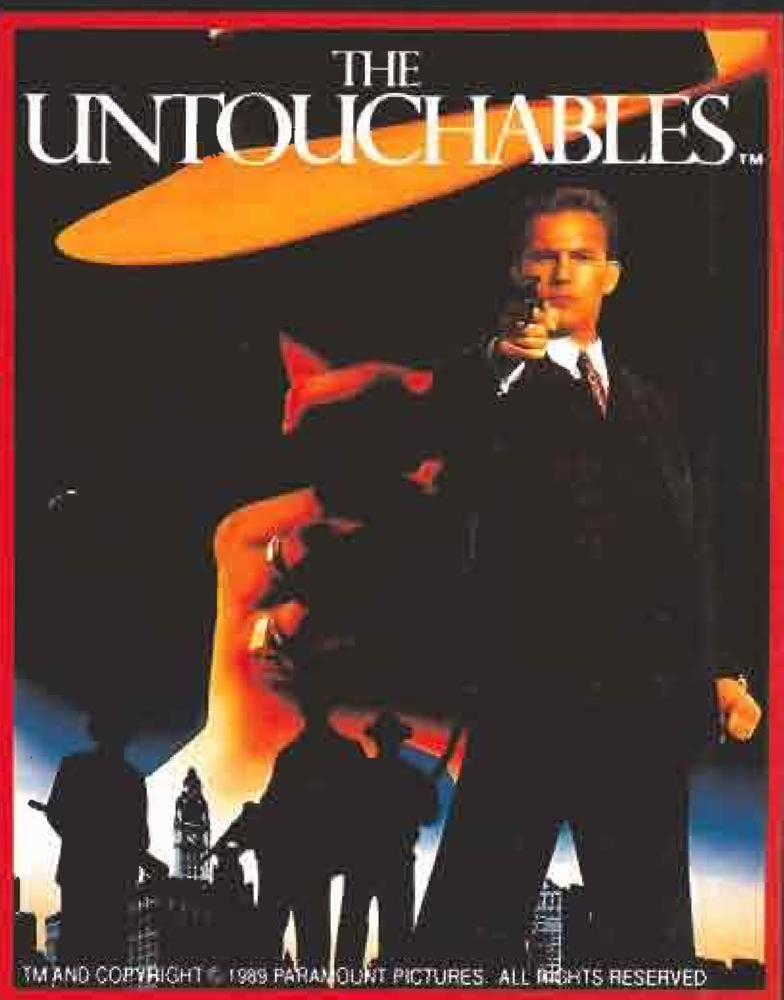
CON LA HABILIDAD DE ADOPTAR LA APARIENCIA DE C
PERSONA QUE ELIGE, PEYTON WESTLAKE HA JURADO
DE LOS ASESINOS QUE LE DEJARON DESFIGURAD
TU DESEMPEÑARAS EL PAPEL DE WESTLAKE... COMO
EN ESTA EXCITANTE ACCION DE SUSPENSE.

Nintendo®

ROBOCOP 2™

A TRAVES DE 12 INCREIBLES NIVELES DE JUEGO ROBOCOP SE ENFRENTA A UN NUEVO ENEMIGO: CAIN. EL MAESTRO DE LA MENTE PSICOPATA QUE HA SIDO TRANSFORMADO POR OCP PARA CONVERTIRSE EN EL ARMA MAS AVANZADA A FIN DE PROTEGER SU MALVADO IMPERIO. ROBOCOP ENTRA EN LA QUE PUEDE SER SU ULTIMA CONFRONTACION: EL PODER DE ROBOCOP CONTRA ROBOCOP.





LAS DIFERENTES Y ORIGINALES SECCIONES DE ESTILO ARCADE TE PROPORCIONAN EL CONTROL DE LA PANDILLA DE CRIMINALES DE ELITE DE ELIOT NESS. LA VOLADURA DEL ALMACEN DE MUNICIONES, EL BOMBARDEO EN LA FRONTERA, EL TIROTEO EN EL CALLEJON Y EL DUELO FINAL EN EL TEJADO TE PERMITEN REVIVIR LA EXISTENCIA AL BORDE DEL LIMITE DE ELIOT NESS.



¿ TIENES LO QUE SE NECESITA PARA VENCER AL BESTIAL WALLY WALRUS Y RESCATAR A SUS TRAVIESOS AMIGOS PARA QUE NO SE CONVIERTAN EN COMPOTA DE KIWI? NO HAY NINGUN JUEGO COMO ESTE... ¡MAS ENEMIGOS, MUSICA INCREIBLE Y LO MEJOR DE LA ACCION QUE HA HABIDO NUNCA EN NINTENDO!

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA
ERBE SOFTWARE
SERRANO, 240
28016, MADRID
TELEF. (91) 458 16 58



WING COMMANDER

Si ya se te han quedado cortos todos los simuladores de vuelo, si cualquier avión no satisface tus ansias de aventura, es hora de que saltes al espacio exterior, y que dediques tus buenas dotes de piloto a la lucha contra el Imperio de Kilrah. «Wing Commander» es, con seguridad, el programa que estabas esperando.



Las fases arcade de «Wing Commander» son de lo más impresionante que se ha podido ver para Pc y compatibles.

Corre el año 2.629 de nuestra época, y las naves de colonización y exploración de la Confederación Terráquea han incrementado su penetración en el Sector Vega. En uno de estos viajes, la nave de exploración Iason, a cuyo mando está la comandante Jedora Andropolos, encuentra en su camino una extraña aeronave de origen desconocido. El crucero Iason emite la señal estándar de saludo, y queda a la espera de la reacción, apagando sus motores. Veintidós minutos después, la nave desconocida abre fuego y destruye por completo a los Terráqueos.

Cinco años después, y habiéndose producido algún que otro cobarde atentado, la Confederación Terráquea declara formalmente la guerra al Imperio de Kilrathi, por su actos continuos de piratería.

Entraremos a formar parte de la tripulación de uno de los transportes enviados a la batalla, el Tiger´s Claw, en un intento de detener las incursiones del enemigo, y de asentar la presencia de la Confederación en el lejano Sector Vega.



Al igual que en los típicos simuladores de vuelo, podremos observar nuestro crucero de batalla desde cualquier ángulo imaginable.



Como en el más puro ambiente militar, los dormitorios están situados junto a los hangares donde se guardan las naves de combate. Para no perder un segundo.

Esquema del programa

La actual situación de la batalla no permite ningún titubeo, y no contaremos con misiones fáciles para ir entrando en calor. El programa está concebido como una auténtica película de la que sentirnos intérpretes.

La acción comienza en el bar del Tiger´s Claw, donde podremos cruzar algunas palabras con pilotos expertos, de los que siempre podremos aprender. Cada uno nos contará las peculiaridades de las naves a las que se ha enfrentado, así como los trucos útiles con las nuestras.

En el bar, hay además una maquinita muy especial, en la que conviene gastar algunas monedas. Se trata de un estupendo simulador del combate al que luego nos enfrentaremos, y en él podremos luchar contra los tipos más corrientes de naves que emplea el enemigo, en niveles crecientes de dificultad. Será muy útil echarnos unas partidas antes de pasar a los hangares. Desde el bar, una puerta nos comunica con los barracones donde se alojan los pilotos, en donde podremos dejar descansar alguna misión a la que luego querramos volver.

Desde allí, nos dirigimos a la sala de juntas, donde el comandante del Tiger, indicará a la tripulación en cada momento cual es la situación del combate, y las misiones que nos toca acometer. Estas se dividen fundamentalmente en cinco categorías diferentes:

– Defensa: Se nos encomienda la protección de un punto estático determinado, como pueda ser una base espacial o una rampa de despegue, y tendremos que permanecer en un radio de unos 2.500 metros del lugar que defendemos, evitando salir en busca del enemigo, y sólo atacando al que se interne en nuestro radio de acción.

– Intercepción: Buscamos naves de Kilrathi en un sector de la galaxia, intentando destruir el máximo número de ellas, sin poner en peligro nuestra seguridad ni la de nuestra tripulación.

– Escolta: Acompañaremos a alguna de las grandes naves de la Confederación de los tipos Ventura o Drayman, que por su carácter de carga, desarrollan unos volúmenes tales que las hacen poco maniobrables para repeler el ataque enemigo. Procuraremos volar paralelo a ellas, sin despegarnos salvo para repeler una agresión, cuando el enemigo se encuentre a menos de 2.500 metros de nosotros.

– Patrulla: Recorremos una zona de territorio inseguro. Habrá que tener la mente fría para decidir en qué momento eludiremos un combate y regresaremos a la base. Esto no es fácil cuando nos calentamos en el fragor de la batalla, pero enfrentarnos a un número excesivo de naves enemigas sería equivalente a un suicidio.

– Ataque: Seleccionado un objetivo de importancia táctica, generalmente una nave capitana, nuestra escuadrilla se dirige a destruirlo. Podemos ocupar la posición de líder del ataque, o de escolta. En uno u otro caso, queda claro que el líder deberá usar sus misiles contra el objeti-

EN LOS LIMITES DE LA GALAXIA



Un mecánico está dando los últimos toques a nuestra nave antes de entrar en combate.



Cuando se lucha por la libertad no se tiene un minuto de descanso y al sonido de la alarma hay que ir al hangar.



El Jefe de Escuadrilla nos dará las indicaciones oportunas de donde se encuentra la flota enemiga.



Una nave Kilrathi pasa tan cerca de nuestro aparato que casi podemos escuchar el rugir de sus motores.



Un momento de relax en medio de la batalla nos conduce a un bar donde se reunen para descansar los pilotos de la Federación Terráquea.



Necesitarás unos reflejos a prueba de bombas parea poder derribar alguna nave Kilrathi.



«Wing Commander» es una super-producción que deja pequeños a casi todos los juegos vistos hasta ahora.

TIPOS DE NAVES DE LA CONFEDERACION

En cada una de las misiones nos asignarán la nave más adecuada. Nos moveremos entre cuatro modelos que van desde el caza ligero hasta el pesado. Cada uno tiene unas características especiales. Son los siguientes:

– HORNET: Luchador ligero que será la primera nave a nuestro cargo. Puede desplazarse a 420 Kilómetros por segundo, y aunque cuenta con un armamento escaso, su buena maniobrabilidad le convierte en un vehículo perfecto para aprender.

– RAPIER: Nave de tipo medio, que cuenta a su favor con ser la de mejor aceleración de la confederación. Sus poderosos cañones de neutrones infligen al enemigo un daño irreparable. Es además la más veloz, alcanzando los 450 kms/s.

– SCIMITAR: Caza medio. No destaca especialmente en nada, pero tampoco tiene puntos flacos. Viaja a 360 kilómetros por segundo, y además de misiles, usa el Mass Driver Cannon, arma de medio alcance, pero de gran precisión.

– RAPTOR: Luchador pesado, con cualidades de cualquier caza ligero. Alcanza los 400 km/s, y cuenta con cañones de neutrones y Mass Driver Cannon, además de varios tipos de misiles, de tecnología punta.

La flota se completa con varios cruceros de gran tonelaje que no podremos pilotar. Son los VENTURE, DRAYMAN, EXETER y TIGER'S CLAW. Todos ellos transportan en su interior tripulación y las naves más pequeñas que forman nuestro ejército.

Como es lógico, la flota de Kilrathi tiene una configuración parecida a la nuestra, y sus naves son de ocho modelos diferentes. El armamento con el que cuentan tambien es similar, por lo que la lucha será siempre en igualdad de condiciones, y de ellas solo saldrá como vencedor el piloto con más destreza.

vo, y los escoltas se pegarán a él, tratando en todo momento de apoyarle para que consiga tener éxito en su misión.

Nuestras naves cuentan con un sofisticado sistema de comunicaciones, que permite a una escuadrilla estar en contacto, así como conectar con la frecuencia que emplea el enemigo para confundirle. Utilizar esta posibilidad con habilidad, puede hacernos ganar alguna batalla.

Ases de la galaxia

Los compañeros con los que nos tocará volar son generalmente buenos chicos. Algunos se han vuelto serios y taciturnos con la dureza de las batallas a las que se han enfrentado, pero seguro que puedes contar con que harán cuanto esté en su mano para apoyarte. Destacan entre ellos:

– Spirit, una joven teniente de origen japonés y con solo 24 años. Su padre murió a manos del Imperio de Kilrathi, y ahora ella hará lo posible por vengarlo. Conocida por su habilidad evitando el fuego enemigo, y su costumbre de acercarse todo lo posible al blanco antes de disparar, con lo que se asegura de no desperdiciar la munición.

– Capitán Ian St.John alias Hunter. Originario de Australia, es un piloto de un estilo espontáneo, que hace impredecibles sus maniobras para el enemigo. Cuando va escoltando a algún líder, no dejará de cubrirlo jamás, aunque le cueste la vida.

– Mayor Michael Casey, conocido como Iceman por todos sus compañeros. Es el mejor piloto de la Confederación, tanto por su perfecta técnica de vuelo, como por el número de victorias conseguidas. Su sangre fría bajo el fuego enemigo y su increíble puntería le hacen temible para sus oponentes.

– El resto de nuestros colegas son el Mayor Bossman, de Taiwan, la Capitana Jeannette Devereaux, de Bélgica, el joven segundo teniente John Marshall, conocido como Maniaco por su arrojo durante el vuelo, el Mayor Paladín, estupendo escolta y el Capitán Joseph Khumalo, alias Knight.

Aunque no todos son genios a los mandos de la nave, será importante concienciarnos de que cualquiera podrá enseñarnos algo positivo para nuestra educación como pilotos. Muchas de las cualidades necesarias para ser el mejor, se encuentran en los que nunca han destacado y podremos aprender de ellos.

En el bando contrario hay unos cuantos pilotos que se destacan del resto por su increíble efectividad a la hora de derribar naves de la confederación. Así, los nombres que con más temor se rumorean en el bar del Tiger´s Claw son: Bhurak Starkiller, Khajja the Fang, Dakhath y Bakhtosh Redclaw. Si tienes que vértelas con alguno de ellos, procura que tus maniobras sean exactas al cien por cien. El mínimo error te convertirá en polvo galáctico.

El final de la campaña

El resultado de cada serie de misiones que vayamos completando, incidirá de lleno en las oportunidades de la Confederación para conseguir la victoria. Cada misión que culminemos con éxito, aumentará además nuestro prestigio personal, y puede que nos caiga alguna que otra medalla por el valor en el combate.

Si hacemos un buen trabajo en cada salida, las fuerzas terrestres irán desplazando la frontera del territorio controlado, hasta implantar su dominio sobre todo el Sector Vega.

NUESTRA OPINIÓN

- ORIGIN SOFTWARE
- Disponible: **PC**
- T.Gráficas: **EGA, VGA, MCGA.**

Hemos mencionado en este mismo artículo que el programa está concebido como una aténtica película y muchos detalles prueban esta afirmación.

Mientras que en la mayoría de los simuladores todo se limita al vuelo en sí mismo, en «Wing Commander», una serie de escenas intercaladas entre misión y misión, van creando el ambiente necesario para sumergirnos de lleno en la batalla de la que formamos parte. Además, los gráficos tridimensionales de excepcional calidad y colorido y la animación de primera, enriquecen la acción.

Hasta aquí hemos hablado de lo que se ve, pero lo que se oye no anda a la zaga. Si contamos con una tarjeta Adlib o Roland, la banda sonora incorporada (no cabe otro calificativo) nos va a deleitar. Nos parecerá que la orquesta con que el programa hace su presentación nos acompaña dando un toque magistral a escenas que ya de por sí son magníficas.

Todo ello contribuye a que sin riesgo de equivocarnos, podamos decirte que este Wing Commander es de lo mejorcito que ha pasado por nuestras pantallas.

D.G.M.



Si fracasas en tu misión serás objeto de un homenaje y de un entierro militar en medio del espacio.



Tus compañeros dentro del Tiger's Claw no solo son hombres, también hay mujeres. Y muy guapas.



Con la galaxia de Vega al fondo el combate ha comenzado. Las naves se preparan para la batalla.



El juego cuenta con un sinfín de escenas animadas como si fuera una auténtica película.





Y&R

DIVERSION 4x4

Con Nintendo llega la diversión total: Super Set™.
Para disfrutar el reto de la acción con cuatro jugadores.
Es una nueva dimensión en videojuegos. Prepárate
para la aventura sin límite.
Y si aún quieres más diversión, completa tu Super Set™
con el NES Advantage™ y el NES Max™.
Dos joysticks profesionales con la más avanzada
tecnología Nintendo.
Comienza la cuenta atrás. Corre a tu tienda a por un
auténtico 4×4. La diversión total para toda la familia.









Triple cartucho que incluye:

- SUPER MARIO BROS.™
- TETRIS.[1]
- NINTENDO WORLD CUP.™ [2]





Distribuidor exclusivo para España

Tels.: 541 84 70 - 542 71 19
541 32 74



La croupier de «La Colmena» está dispuesta a que perdamos todo nuestro dinero... y algo más cuando nos enfrentemos a ella.

LA COLMENA

Si estáis cansados de ser unos meros espectadores ante la pantalla de vuestro ordenador y además esperabais algo "fuertecito", en plan erótico-festivo, sois el tipo de usuario al que Opera ha dedicado su nuevo lanzamiento. La compañía española y su incondicional Azpiri han preparado un programa capaz de subirle los colores al más pintado y si no nos creéis, continuad leyendo...

- **OPERA SOFT**
- Disponible: **PC**
- V. Comentada: **PC**
- T. Gráficas: **HERCULES, CGA, EGA, VGA, MCGA**
- **Juego de Tablero**

Ninguna compañía española se había decidido hasta ahora a explorar los temas eróticos en el ordenador, y sólo programas como «Emmanuelle» o «Geisha», los dos de procedencia francesa, habían "calentado" nuestros monitores lo suficiente. Sin embargo parece que el mercado está cambiando, y ahora tanto padres como hijos, o lo que es lo mismo, adultos o pequeños, usan el ordenador para divertirse. Tal vez por ello ahora es el momento adecuado para abrir la veda del programita "subido de tono", y los chicos de Opera han sido los primeros en romper el hielo.

Antes de adentrarnos en los "secretos" que el juego oculta nos gustaría comentar una pequeña curiosidad, la razón por la que Opera ha escogido el nombre de «La Colmena» como título. Pues quizás porque el tablero central del juego así lo parece y además una colmena es algo muy semejante a un mundo cerrado, aislado del exterior, donde todo puede ocurrir y nada tiene demasiada importancia, casi como ocurre en este juego de Opera.

LA PIRAMIDE DEL AMOR

Basado, al menos en su concepción básica, en el juego de tablero para adultos más comentado, y añadiríamos por lo bajinis, menos jugado, «La Colmena» se convierte en una especie de combinado Pirámide del Amor-Trivial Pursuit-Juegos de Casino en el que nuestra misión –más tarde os contaremos a fondo el mecanismo del programa–, es contestar a una serie de preguntas enfrentándonos contra el ordenador o contra un grupo de amiguetes y amiguetas.

El sistema de juego no puede ser más clásico: cada jugador, una vez tirados los dados, moverá su ficha por el tablero de acuerdo con la puntuación obtenida, hasta alcanzar la casilla que le corresponda. En ese momento se nos hará una pregunta –existen más de mil diferentes– que, en su mayor parte, son de cultura general. Se nos ofrecerán tres posibles respuestas, de las cuales tendremos que elegir la que pensemos que es correcta. Si acertamos la cuestión que nos propone el juego, pues adelante, pero si fallamos... si fallamos se nos propondrá una prueba –ilustrada con un sugerente dibujo de Azpiri– que probablemente, además de sacarnos los colores, pondrá a prueba, en la mayoría de las ocasiones, nuestra osadía.

Un detalle y un consejo que os daremos es que resulta mucho más interesante jugar contra esa amiguita tan rubia y "exhuberante" que os presentaron el pasado fin de semana, que con ese colega de juergas, barba, bigote y barriga prominente, que aunque muy "salado" no resulta demasiado atractivo, eróticamente hablando.

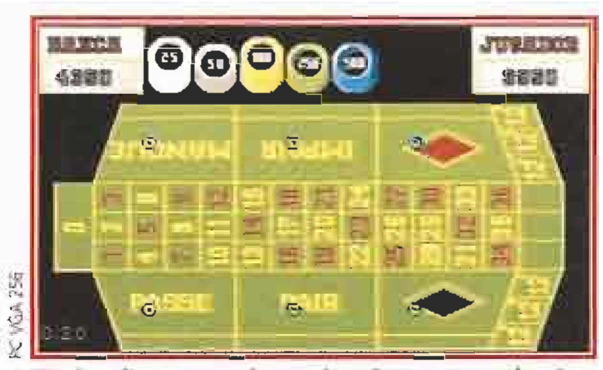
«La Colmena», propiamente dicha, consiste en un tablero con forma de estrella de David en cuyo centro se encuentra la imagen de un sub-juego de casino. El programa consta de varios niveles, cada cual más subido de tono, y tras llegar al centro de la mesa de juego, objetivo primordial para pasar de fase, deberemos vencer en la correspondiente prueba accesoria, –póker, ruleta, black jack, dominó, master mind o jackpot– a la croupier de «La Col-


Este es el tablero central del juego, donde nos movemos y en el que tendremos que responder a las preguntas.



Si pierdes contra la croupier deberás también entregarle una prenda de vestir. ¿Terminarás desnudo?


El póker es uno de los juegos que más se han prestado al erotismo informático, aquí no podía faltar.


Nos imaginamos que el que más y el que menos sabe cómo se juega a la ruleta. El manual, por si acaso, lo explica.


El maestro Dalí diseñó un sofá cuyo parecido con los labios de nuestra amiga era extraordinario.



El puzzle de «La Colmena» es el típico de descubrir los objetos de un tablero y emparejarlos uno a uno.


Pues nada, si la reina de «La Colmena» quiere comprobarlo, bailemos sin parar un momento.


Una de las preguntas que todos nos hacemos al ver los dibujos es: ¿dónde andarán las modelos de Azpiri?


Una de las pruebas correspondiente al nivel más bajo provocará sudores fríos entre los jugadores.


«La Colmena» es un juego que permite que seas tú el que marque los límites de hasta dónde quieres llegar.

¿Sólo para adultos?



Rubias, morenas, castañas, pelirrojas... el dibujante se explaya a gusto con cualquiera de ellas. A la vista está la prueba. ¡Ufff!



Azpiri, como podéis comprobar en todas las imágenes, ha realizado uno de sus mejores trabajos como ilustrador informático.



Renovando los juegos clásicos de corte erótico para ordenador, «La Colmena» se convierte en una alternativa bastante interesante a los programas habituales.

mena» momento en el que avanzaremos un nivel. También es posible acceder a los juegos de casino independientemente en modo práctica sin necesidad de someterse a preguntas o situaciones embarazosas que el juego plantea durante el desarrollo de la partida.

DISPUESTOS A TODO

El principal atractivo del nuevo desafío que nos propone Opera se basa en la idea de que en «La Colmena» es el propio jugador, y no el ordenador, el que pone los límites de hasta donde quiere llegar.

Desde estas páginas siempre os hemos comentado que cuando un juego es participativo la opción más interesante es compartirlo entre varios y con este programa esta máxima se convierte casi en esencial. «La Colmena» es super-divertida si os juntáis un grupo de amiguetes, ya que seguro que cada nueva pantalla será capaz de sorprenderos y provocar algún que otro comentario descontrolado. Ya lo sabéis, Opera ha realizado un juego "diferente", un programa que nos va a permitir, además de echar una partida con el juego de tablero, disfrutar del póker, del dominó o los dados. El programa incorpora también la posibilidad de ponerle una clave para que vuestro hermanito, o hijo, más pequeño no pueda acceder libremente a vuestra colmena particular.

Un juego para desinhibidos-as que muy probablemente despertará pasiones ocultas y hará estallar la polémica.

J.G.V.



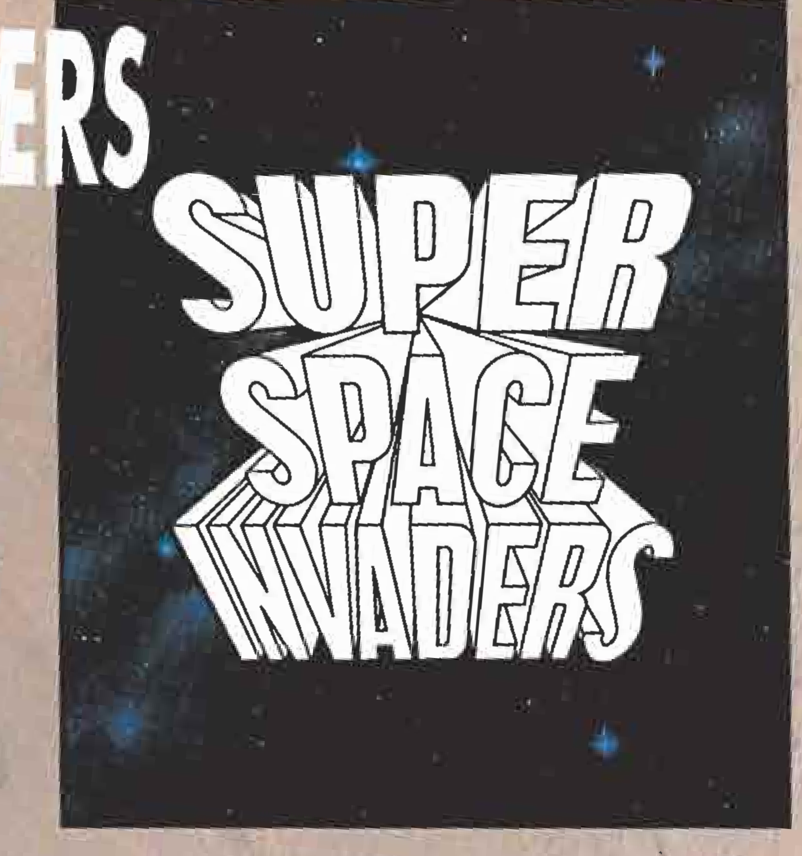
Dromanía

SUPER SPACE INVADERS

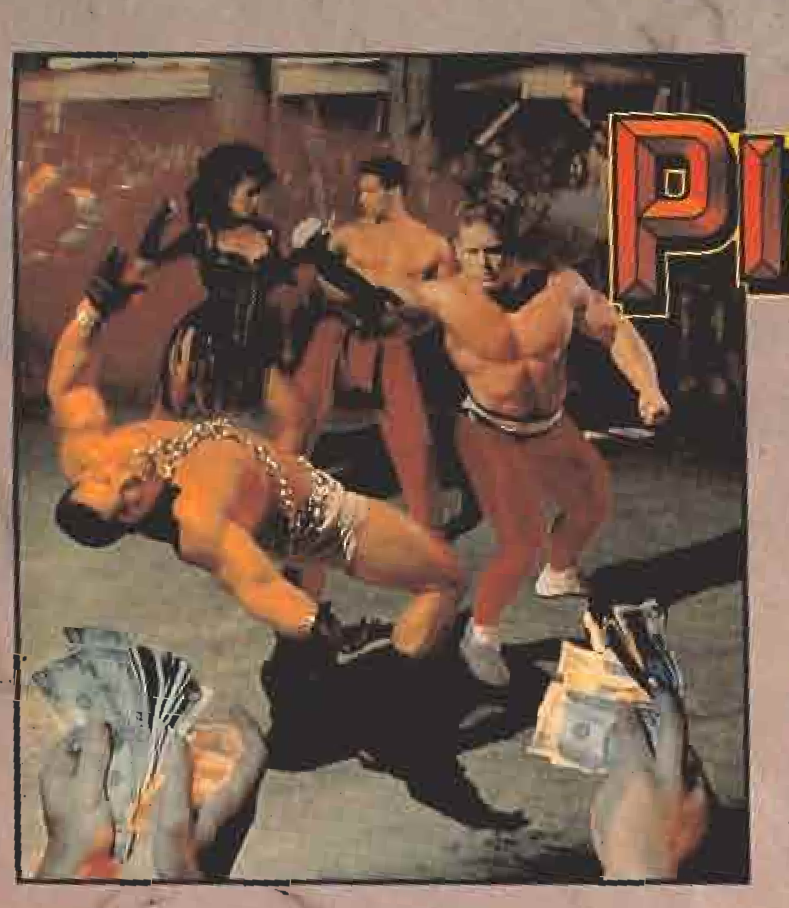


En 1979, un extraño fenómeno sacudió el mündo, aterrizaron los invasores, asegurando que la vida nunca sería igual.
Ahora han vuelto ...¡para vengarse!.
Más grande, temible, brillante, atrevido y mejor, llega Super Space Invaders, el juego que ha lanzado miles de juegos a la fama en el siglo XXI.

Disponible en C-64, SPECTRUM, AMSTRAD, AMIGA, ATARI y PC

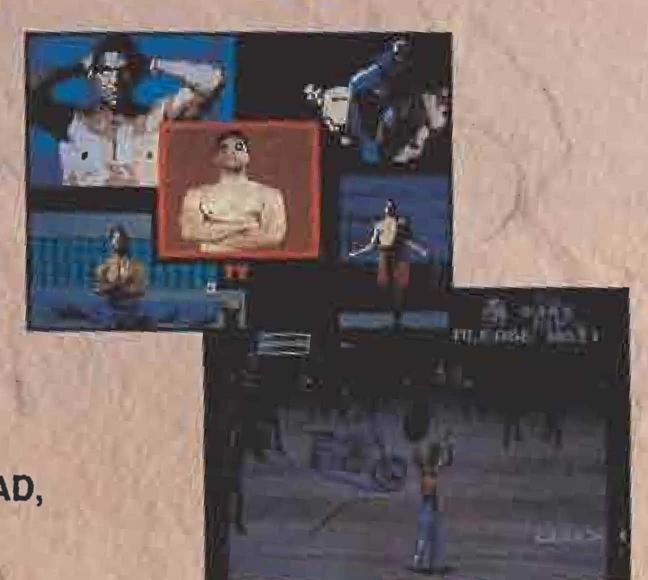


PIT-FIGHTER



¡Bienvenido a la forma más mediocre y dura de ganarse la vida!
Entra en el mundo del Pitfighting, la lucha por dinero. Tendrás que enfrentarte a tipos como El Ejecutor, Heavy Metal y el tío de la Cadena.
Nunca te cansarás de este juego brutalmente adictivo.

Disponible en C-64, SPECTRUM, AMSTRAD, AMIGA, ATARI y PC







DROSOFT
Moratín, 52. 4º dcha. 28014 MADRID
Tel: (91) 450 89 64

BLACK CROWN

Topo Soft , con este juego, ha entrado de una vez por todas, y de forma imparable, en el atractivo mundo de los dieciséis bits.



Gráficos, sonido, movimiento... todo en «Black Crown» ha sido realizado con un nivel técnico a la altura de los grandes del software.

EN BUSCA DE LA CORONA

Aunque haya sido ahora cuando se ha convertido en realidad, la idea de realizar un juego de mesa para ordenador ha rondado las cabezas de los chicos de Topo durante varios años. Tras muchas discursiones, cambios, retoques y montones de horas de darle al ensamblador y al diseñador gráfico, «Black Crown» se ha convertido en toda una realidad, que promete no defraudar ni a los más exigentes.

El eje central en torno al cual gira la concepción de «Black Crown» es básicamente el intento de combinar en el mismo todo un tradicional juego de mesa con un programa de ordenador, y conseguir que ambos se interrelacionen entre sí aportando simultáneamente lo mejor y más significativo de sus propias características.

Es por ello que en la vistosa caja que alberga el programa no vamos a encontrarnos sólo, como ocurre en muchos otros títulos, con las instrucciones y los correspondientes disquetes del juego, sino también con un tablero de cartón y doce pequeñas fichas de madera, que gracias a unas pegatinas de colores con diferentes personajes, se convertirán en la representación de los luchadores que controla cada jugador.

Como ya os adelantamos en la "preview" que dedicamos a «Black Crown» hace unos meses, el juego está fuertemente inspirado en el clásico parchís; de hecho tanto el tablero como la reglas de juego son sumamente parecidos. Sin embargo, y gracias a las posibilidades que el ordenador ofrecía, se han añadido gran cantidad de detalles adicionales que dotan al juego de un desarrollo mucho más complejo, y desde luego mucho más variado y emocionante. Esto implica necesariamente que las siguientes líneas de este comentario estén dedicadas precisamente a intentar explicaros en qué consiste.

Historia de cuatro ciudades

El punto de partida del juego es un interesante argumento que nos habla de cuatro ciudades, prósperas y pacíficas en un pasado no muy lejano pero ahora devastadas y tiranizadas tras la súbita aparición de los cuatro tristemente famosos Jinetes del Apocalipsis, que han sembrado por doquier el hambre, la enfermedad, la pobreza y la guerra.

Su inmenso poder procede de un misterioso objeto mágico, la Corona Negra, y sólo arrebatándoselo podrán los habitantes de las cuatro ciudades librarse del yugo que amenaza con exterminarles por completo. Con este fin han sido enviados los tres mejores guerreros de cada una de las respectivas ciudades en pos del ansiado tesoro, que no sólo devolvería la paz a estos territorios, sino que además otorgaría a la ciudad que la poseyera el dominio sobre las otras tres.

Por tanto nuestro objetivo, al mando de uno de estos grupos de tres guerreros, es conseguir la Corona a cualquier precio. Como el fin justifica los medios, todo o casi todo va a estar permitido a la hora de entorpecer la labor de los otros guerreros, que a su vez se desvivirán por complicarnos constantemente nuestra misión.

Pero vayamos por orden. Lo primero es lo primero y para comenzar tendremos que seleccionar en varios menús la configuración del juego y de la partida que vamos a jugar, alterando factores tales como el uso del teclado o del ratón, el número de participantes, si estos van a ser controlados por una persona o por el ordenador automáticamente, y la ciudad por la que van a competir, hecho lo cual la partida dara comienzo.



La lucha por llegar a conseguir la Corona Negra va a ser despiadada y no podremos descuidarnos un segundo.



Las animaciones de los personajes son de lo mejorcito que se han visto en compatibles.



El juego está lleno de personajes, como éste que parece sujetar el muro, que sorprenden por su calidad gráfica.



Tendremos la oportunidad de entrar en algunos lugares donde se nos ofrecerán pócimas y embrujos.

Y tiro porque me toda

La mecánica del juego se desarrolla a través de sucesivos turnos, en los que cada jugador puede lanzar los dados y mover una de sus tres fichas tantas casillas como puntos haya obtenido. Lo que ocu-

BLACK CROWN

rre es que mientras que en el tablero seremos nosotros los encargados de ir alterando oportunamente las posiciones de las fichas, en pantalla podremos observar como los gráficos de los personajes, fantásticamente animados, se desplazan a través del mapeado controlados por el propio programa hasta la casilla que les corresponde.

Cuando las fichas de dos oponentes coincidan en una misma casilla la que se acabase de mover no se "comerá" a la otra como ocurría en el parchís, sino que asistiremos a una escena en el más puro estilo «Barbarian» con los dos personajes combatiendo. El cometido de cada uno de los dos jugadores será hacer uso de sus respectivos controles para manejar y conducir a la victoria a su intrépido guerrero. Obviamente, no hace falta casi decirlo, el que pierda el combate será devuelto a su "casa" y perderá todos los objetos que llevase.

Llegamos con esto a dos detalles todavía no comentados pero sumamente importantes, la aparición de objetos que podemos recoger, comprar y utilizar, -comida y pociones mágicas fundamentalmente-, así como a la existencia de cuatro barras en el marcador de cada uno de nuestros personajes en el que se representan su cantidad de dinero, hambre, peste y guerra. Del dinero dependerá lógicamente que podamos o no comprar objetos y de la guerra nuestra fuerza en combate. Las otras dos barras causarán la muerte de nuestro personaje en caso de que se agoten, por lo que deberemos vigilarlas estrechamente, comiendo si es necesario o buscando las pociones capaces de combatir la peste.

Falta por último hacer mención a toda una serie de casillas especiales en las que podremos encontrar personajes o lugares que podrán ayudarnos u obstaculizarnos en nuestra misión, y que van desde una bruja y tres duendes que comercian con diferentes tipos de objetos mágicos, a mercenarios que podremos contratar para luchar contra nuestros oponentes, pasando por dragones que esconden tesoros y espadas mágicas, o alquimistas y mendigos.

No queremos extendernos en estos pormenores, pues se encuentran convenientemente detallados en las propias instrucciones del juego, y sí en cambio adentrarnos en otros aspectos muchos más interesantes: los trucos y secretos que hemos descubierto para vosotros y que pasamos a detallaros. Adelante muchachos, la Corona está casi en vuestras manos...

Todos los trucos

«Black Crown» es un juego de tablero que incorpora también un elevado componente de estrategia. Por eso no estaría de más, si queréis quedar siempre vencedores, que os leyeseis esta serie de consejos que os hemos preparado.



EL LEPROSO

El leproso aparece de repente en algunas zonas del mapa, atravesando la pantalla y decrementando el nivel de peste del personaje de modo progresivo.

Es muy sencillo detectar su presencia, ya que el ordenador colocará de modo automático al guerrero amenazado preparándole para la lucha. A pesar de todo, el leproso comienza a decrementarnos el nivel desde el momento en que entra en la pantalla. Para evitar en lo posible su efecto podemos hacer dos cosas: lanzarle una bola de fuego o atacarle a espadazo limpio lo más cerca posible del borde derecho de la pantalla.



EL APROVISIONAMIENTO

En los comienzos del juego hay un cierto periodo de tiempo durante el cual los guerreros de los distintos reinos no coinciden en las mismas posiciones del tablero y por lo tanto no están obligados a luchar. Este paréntesis debemos aprovecharlo para intentar aprovisionar a nuestros personajes con el mayor número de hechizos, pócimas y alimentos. Todos ellos nos harán falta cuando avancemos más en la aventura. Sobre todo la comida, pensando en que la barra indicadora del nivel de hambre baja continuamente y que cuando estemos en el pasadizo final no tendremos oportunidad de recuperarnos.



LA LUCHA

En la lucha sólo el personaje que ataca podrá usar sus objetos, por eso es conveniente que si alguno de nuestros guerreros se encuentra en peligro de ser atacado seleccione los objetos que le sirven para pelear antes de que se produzca la batalla, para tener de este modo alguna ventaja en el transcurso de ésta e incluso intimidar al agresor sobre la conveniencia de su ataque.



EL MENDIGO

El mendigo siempre aparece en las posiciones marcadas en el mapa. Cuando queramos conseguir algo de él deberemos "pincharle" con el cursor. Pero cuidado, en algunas ocasiones nos dará objetos muy interesante, pero en otras puede robárnoslas. Es aconsejable acceder a él sólo cuando estemos realmente necesitados de su ayuda y lo que nos pueda ofrecer sea verdaderamente más importante que lo que podamos perder. Sin dinero no nos hará ni caso.



LOS DUENDES

Estos personajes tienen en el juego el mismo efecto que la bruja, pero a diferencia de ésta, que se encuentra perfectamente localizable en el tablero, los duendes aparecen y desaparecen a su antojo, aunque siempre en unas determinadas pantallas. Si gracias a una tirada caemos en una de ellas siempre podemos permanecer algún turno sin mover a nuestro guerrero esperando a que el duende acuda al lugar para poder entonces adquirir hechizos de vital importancia para la suerte de nuestro héroe.



EVITAR AL MERCENARIO

Si algún jugador contrata al mercenario para acabar con nosotros, éste comenzará a buscarnos en la dirección opuesta a las agujas del reloj hasta dar con nuestro guerrero. La mejor forma de evitarle es usando el conjuro que nos da el doble de velocidad, ya que él, una vez nos ha localizado, tiene un margen de seis casillas para darnos alcance; si en ese momento nosotros usamos el conjuro y le sobrepasamos le obligaremos a dar otra vuelta al tablero para perseguirnos. El mercenario sólo puede permanecer veinte turnos buscándonos, acto seguido volverá a su casilla.



LOS CONJUROS

Podemos seleccionar varios conjuros del mismo tipo y usarlos posteriormente de forma simultánea. El conjuro de velocidad, por ejemplo, nos permitirá avanzar rápidamente casi de un modo constante. Una vez seleccionado el embrujo es conveniente que sigamos moviendo ese personaje hasta que el efecto del mismo haya desaparecido, de lo contrario estaremos desperdiciándolo.

Si dos personajes están usando el conjuro de inmunidad y se encuentran, el hechizo no actuará para ninguno de los dos.

El conjuro de invisibilidad es muy importante porque nos permite avanzar por el tablero sin ser vistos. Tampoco podremos ser atacados por ningún otro personaje, además podremos entrar en la cueva del dragón sin peligro.

La espada mágica tiene el mismo efecto que el conjuro de fuerza, aumenta al doble la potencia de nuestros golpes, pero a diferencia de este último su efecto dura toda la partida. Si disponemos de los dos la energía del ataque se cuadruplicará.

Los conjuros de maldición podemos usarlos siempre que queramos, en contra, por ejemplo, de algún personaje aventajado que se dirija al interior del castillo. Pero, cuidado, si varios jugadores lo usan en el mismo turno contra el mismo guerrero su efecto no será acumulativo. Es por eso conveniente no utilizarlo si otro jugador ya lo ha hecho contra el personaje al que queremos maldecir, y esperar el turno siguiente.



LA CUEVA DEL DRAGON

Si tenemos muchos objetos al entrar en la cueva del dargon, éstos se descolocarán y nos resultará mucho más difícil poder encontrar a tiempo la flauta mágica para seleccionarla y evitar el ataque de la bestia.

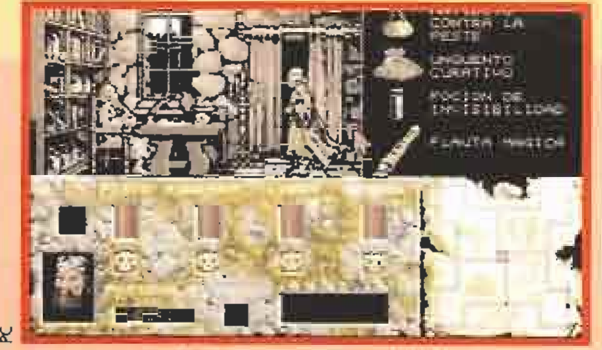


EL DESCANSO

Siempre que no movamos a nuestro personaje, éste recuperará el nivel de guerra. También podremos recuperarlo descansando en los mesones, pero cada vez que lo hagamos no podremos mover ni a ese, ni a ningún otro guerrero de nuestro reino durante un turno.

NUESTRA OPINION

- **TOPO SOFT**
- Disponible: **PC**
- Tarjetas Gráficas: **EGA, VGA**



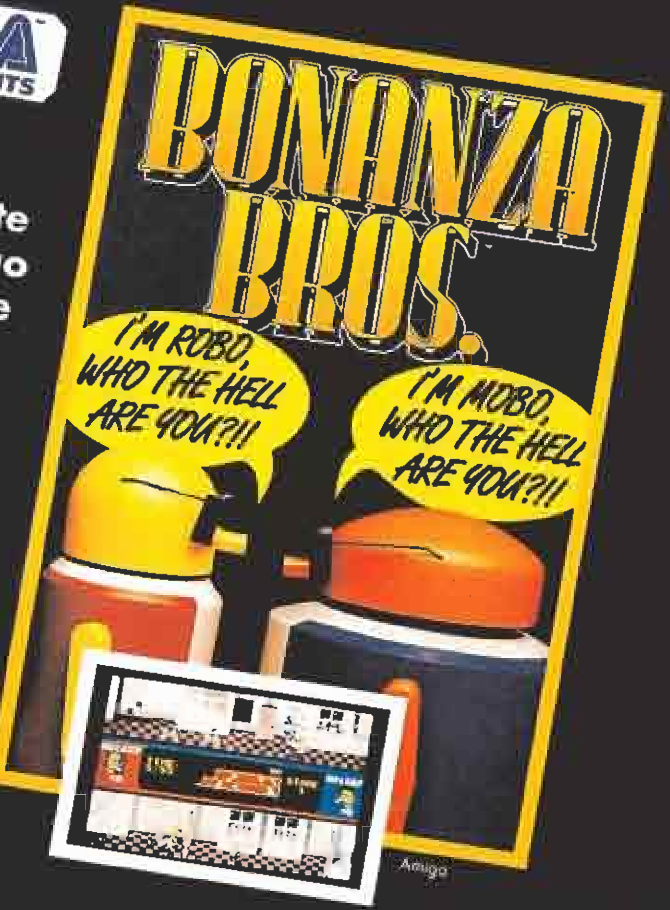
«Black Crown» es un programa que, debido a sus características, gustará a todo tipo de públicos.

«Black Crown» es un producto muy especial que aunque en principio podría parecer estar destinado a un público muy minoritario, ha sido concebido de forma tal que al combinar en su desarrollo elementos de estrategia, arcade, RPG e incluso video-aventura, acaba por resultar apto para todo tipo de usuarios. Sin embargo es justo reconocer que el juego gana muchos enteros cuando al menos dos personas (y mejor si son tres o cuatro) compiten en la partida, pues de otra manera la obligación de tener que situar y mover las fichas de los oponentes controlados por el ordenador en el tablero nos complica la vida notablemente, y nos distrae de nuestra propia estrategia.

Técnicamente el juego resulta muy atractivo, y tanto los gráficos como las animaciones son sencillamente extraordinarias. El sistema de control está muy bien pensado, por lo que el manejo del programa resulta sumamente sencillo, y en general el único defecto que se nos ocurre sacar a este «Black Crown» es que el desarrollo de una partida entre cuatro jugadores puede durar muchas, muchas horas (nos atreveríamos a decir que días), y aunque se nos permita salvar la partida para recuperarla más tarde, lo que sí es cierto es que desde que comienza el juego hasta que realmente comienzan a interaccionarse los diferentes personajes entre sí pasa demasiado tiempo, por lo que es posible que los más impacientes abandonen a las primeras de cambio. *J.E.B.*

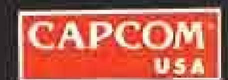


SEGA ARCADE HITS



¿Puede este sombrío duo mantenerse tranquilo, recuperar importantes objetos y salir airoso? ¡Todo depende de tí!

Disponible en Sp, Amstrad, Amstrad disco, Commodore, Atari y Amiga

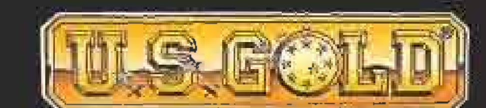




Amiga

Mega travesuras con este desesperante dúo. Doble diversión, dobles problemas. ¡No te lo pierdas!

Disponible en Sp, Amstrad, Amstrad disco, Commodore, Atari y Amiga















"...No pidas poder...
...¡Cógelo!"

LA PIRATERIA ES DELITO

Paramount
A Paramount Communications Company









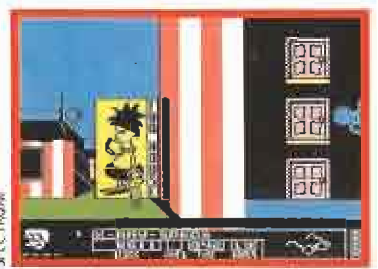




LOS SIMPSONS



Bart dispone de tres vidas que perderá al recibir impactos de sus enemigos o caer en una zona peligrosa.



La propia sencillez de los gráficos hace que no haya demasiadas diferencias entre las versiones de 8 y 16 bits.

Bart Simpson, el muchacho de los pelos de punta, los ojos sin cejas y la piel de color mostaza, se aburría una noche de luna llena mirando las estrellas desde la ventana de su habitación. Su imaginación volaba desde su pintoresca familia a su rutinaria vida de estudiante, deseando tener una existencia mucho más excitante que la que llevaba, una vida llena de aventuras. Tan absorto estaba Bart en sus pensamientos que, cuando una extraña luz comenzó a bañar el jardín de su casa, tuvo que frotarse los ojos para convencerse de que no estaba soñando.

A Bart le costaba creer que lo que descendía suavemente sobre el jardín fuera un enorme artefacto parecido a los platillos volantes de las películas. Pero comprendió que aquello no era un sueño cuando el platillo se detuvo a poca distancia de la tierra al mismo tiempo que una potente luz surgía de su parte central. Dos figuras se materializaron sobre la hierba del jardín, y entre el resplandor cegador del haz de luz, Bart creyó adivinar la silueta de dos seres humanos.

Sin embargo, cuando Bart cogió sus gafas oscuras de rayos X para protegerse del fuerte resplandor se quedó atónito al ver que las siluetas que antes le habían parecido humanas eran dos extraños alienígenas. Cuando el platillo volvió a elevarse hasta desaparecer de su vista, Bart comprendió que unos mutantes del espacio exterior habían llegado a Springfield.

Unico testigo

Ahora Bart tiene un serio problema: ha sido el único testigo de la llegada de los alienígenas y nadie, absolutamente nadie, va a creer su historia. En primer lugar, por la pésima reputación que Bart tiene entre sus profesores y el resto de los habitantes adultos de Springfield, y en segundo porque los alienígenas son mutantes y por tanto adoptan la forma de personas normales. Solamente Bart, con sus gafas de rayos X, puede reconocer a los mutantes bajo su engañoso aspecto exterior.

Los alienígenas, que desean adueñarse de la ciudad antes de conquistar el planeta, no han perdido el tiempo. Dos de ellos se han encargado de crear una máquina con la que producirán las armas necesarias para la invasión, y los demás se han mezclado entre la gente y pasean tranquilamente por las calles de la ciudad sin que nadie, excepto Bart, pueda reconocerles. Sin embargo, la máquina de los mutantes necesita ciertos ingredientes para funcionar, y Bart puede hacer fracasar los planes de los invasores haciendo desaparecer dichos ingredientes.

Algunos detalles

Ya que hemos explicado por encima la historia que rodea al juego, podemos ir entrando en materia. El juego consta de cinco fases, en cada una de las cuales el objetivo de Bart es destruir o inutilizar los objetos que los mutantes necesitan para su máquina. De ese modo les obligará a reprogramar su máquina para que acepte nuevos ingredientes hasta que, después de repetir el proceso cinco veces, los mutantes reconocerán que nada pueden hacer contra Bart y abandonarán sus diabólicos propósitos.

Las armas con que cuenta Bart son exclusivas de cada nivel –spray de pintura en el primero, tirachinas en el tercero, dardos en el cuarto– y se pierden al llegar a la fase siguiente. No pueden usarse como defensa contra los enemigos sino únicamente contra los objetos que queremos inutilizar. Estos se encuentran desperdigados por los diferentes niveles y basta con saltar hacia ellos para recogerlos y disfrutar de sus ventajas.

Para poder cumplir su objetivo Bart cuenta también con la ayuda de diversos objetos, pero sólo uno puede estar activo en cada momento e incluso algunos tienen un número de usos limitados.

¡Mosquis, esto es la guerra!



SIMPSONS

Colaboración familiar

Al igual que el resto de los personajes de Springfield, la familia de Bart no se ha tragado el rollo de una invasión alienígena sobre la ciudad. Sin embargo, aunque Bart puede acabar él solito con los mutantes, no cabe duda de que su labor puede ser más sencilla con ayuda.

En cada una de las primeras cuatro fases uno de los miembros de la familia Simpson echará una mano a Bart siempre que éste pueda demostrar que dice la verdad. Para ello observaremos un gráfico en la parte izquierda del panel que representa a uno de los Simpson, y bajo dicho gráfico tantos guiones como letras tenga su nombre. Cada vez que saltemos sobre la cabeza de un alienígena, éste huirá al ser descubierto y dejará caer una prueba. Por cada prueba recogida aparecerá una de las letras y, si conseguimos todas las letras del nombre, tendremos la seguridad de que el personaje nos ayudará al final del nivel.

Primera fase

Los alienígenas han programado su máquina para que funcione introduciendo en ella objetos de color magenta. Hay un total de 24 objetos de dicho color por las calles de Springfield, y nuestro héroe debe inutilizarlos todos.

La mayor parte de los objetos se inhabilitarán pintándolos de rojo con un spray. Hay varios botes desperdigados por las calles y casas de la ciudad, y Bart debe utilizar con cuidado su contenido ya que debe pintar los buzones de correos, las macetas, las fuentes, una boca de incendios y el cartel colocado junto al teatro. Por cierto, los buzones son elásticos y permiten a Bart dar grandes saltos con los que podrá alcanzar objetos o lugares de otro modo inaccesibles.

Bart puede ir de compras por las tiendas de Springfield y obtener objetos muy útiles a cambio de monedas.

En la tienda de herramientas puede adquirir una llave y una llave inglesa, en la tienda de bromas bombas y cohetes y en la tienda de juguetes silbatos e imanes, si bien estos dos últimos objetos carecen de utilidad.

La llave inglesa debe ser empleada sobre la boca de incendios situada a la salida de la tienda de herramientas para conseguir que un chorro de agua disuelva la pintura con la que había sido pintado el toldo situado sobre la puerta.

Una de las peripecias más divertidas de Bart en esta primera fase transcurre en la cabina telefónica situada junto a la taberna de Moe, lugar en el que además es posible saltar hasta la ropa tendida para hacer que dos sábanas blancas cubran otros tantos objetos de color magenta. Al llamar por teléfono tras introducir una moneda, Bart gastará una broma al tabernero y conseguirá que éste, enojado, salga de la taberna con el propósito de darle unos buenos azotes. Es el momento de utilizar el spray sobre las ropas de Moe y escapar antes de que nos coja.

Siguiendo con nuestra exploración, debemos volcar el bote de pintura sobre el toldo de la tienda de dulces, hacer huir al pájaro de la tienda de animales arrojando una bomba y espantar otro pájaro



El número de objetos que aún faltan por inutilizar queda reflejado en el panel de información.



¡Atención! Algunos de los hombres son alienígenas camuflados que podrás descubrir con tus gafas de rayos X.



El centro comercial de Springfield está formado por cuatro plantas comunicadas entre si por escaleras mecánicas.



Bart debe completar cada fase en un tiempo límite por lo que no debe detenerse ni un segundo.

situado sobre la estatua de Jebediah Springfield, el fundador de la ciudad, usando un cohete.

A la derecha de la estatua Bart puede coger un monopatín y circular muy rápido por la calle evitando tanto a los mutantes como a Jimbo, su rival en el colegio y un verdadero virtuoso del monopatín. Al alcanzar una nueva valla Bart debe abandonar el monopatín y continuar a pie.

Aquí nuestro amigo debe usar cohetes contra la parte derecha del rótulo de la bolera y tres de las ventanas del hogar de jubilados para completar su misión. Por cierto, la llave comprada en la tienda comunica el hogar de jubilados con una de las primeras casas de la ciudad.

Ahora Bart puede seguir caminando hacia la derecha y enfrentarse con Nelson, el chico más bruto del colegio, que le atacará lanzando globos de agua. Por suerte Bart puede lanzarle piedras y abatirle tras varios impactos, y si además ha recogido al menos cinco pruebas, tras desenmascarar a otros tantos mutantes, la pequeña Maggie estará a su lado en ese difícil momento arrojando pesadas bolas negras.

Segunda fase

Tras su primer fracaso, los aliens modifican su máquina para que acepte un nuevo ingrediente: sombreros. Bart se dirige al centro comercial de Springfield para recoger los sombreros colocados en los escaparates de las tiendas y arrebatar los que los transeuntes llevan en la cabeza. En este último caso basta con que Bart salte hábilmente hacia el hombre o mujer que lleva sombrero para que éste salga despedido y nuestro amigo pueda cogerlo.

El centro comercial está formado por cuatro plantas comunicadas con escaleras mecánicas. Al final de cada una de las tres primeras hay un mutante camuflado muy resistente que necesitará un total de tres saltos sobre su cabeza para huir y dejar caer una prueba. El primero adopta la forma del dependiente de una tienda de comestibles, el segundo se encuentra en el interior de un gigantesco zapato que intenta aplastar a Barty el tercero es un mago con su inevitable bastón. Los dos últimos poseen además un sombrero que podemos recoger, y todos lanzan disparos a intervalos regulares que pueden ser esquivados.

Personajes y objetos en apariencia inofensivos han hecho del centro comercial un lugar de pesadilla. Salvavidas, botas y zapatos, caramelos gigantes en forma de barra, bolsas de papel con pies, conejos que surgen de sombreros y bastones de mago son algunos de los peligros que nos esperan en este nivel. Por suerte, todos pueden esquivarse.

En la primera planta observaremos cerca del comienzo una zona de cemento húmedo que no puede cruzarse a pié. Diversas plataformas móviles parecen el único medio de cruzar la zona, pero pronto observaremos que la tercera plataforma se encuentra demasiado lejos. La solución es saltar verticalmente tres veces sobre la segunda plataforma para que ésta se mueva hacia la derecha y nos deposite sanos y salvos al otro lado. Una zona similar existe en la tercera planta, pero aquí los bastones, colocados a modo de plataformas, permiten alcanzar el otro extremo sin problemas.

En el cuarto piso, sólo accesible tras recoger todos los sombreros requeridos, nos enfrentaremos al enemigo de turno, en este caso un famoso ladrón que arroja contra Bart maletas que contienen el botín de sus robos. Si hemos recogido un mínimo de cinco pruebas Marge estará a nuestro lado para ayudarnos, pero el único modo de derrotar a nuestro enemigo es golpearle cierto número de veces con las maletas que el mismo nos lanza. Para ello es necesario esquivarlas y muy rápidamente saltar sobre ellas para que salgan disparadas de nuevo hacia arriba.

Tercera fase

Tras modificar la máquina, los alienígenas necesitan 32 globos para hacerla funcionar. Estos se encuentran en Krustyland, el parque de atracciones levantado en honor del famoso payaso de la televisión, y allí está Bart para destruirlos todos antes de que caigan en poder de los mutantes.

Muy cerca del punto de partida hay diversas atracciones que nos permiten ganar un buen número de monedas a cambio de una de las nuestras. Cuatro son los juegos donde podemos probar suerte: hacer tres en raya en un panel formado por nueve caras, acertar el número que saldrá en la ruleta, romper tres globos rojos en un cuadrado formado por nueve globos rojos y azules, y obtener varios puntos en un tiempo límite en el tiro al blanco.

Los invasores del espacio acaban de aterrizar en Springfield pero solamente Bart con sus gafas de rayos X es capaz de descubrir su identidad a pesar de sus disfraces.

C

LOS SIMPSONS: BART CONTRA LOS MU

FASE 3

A

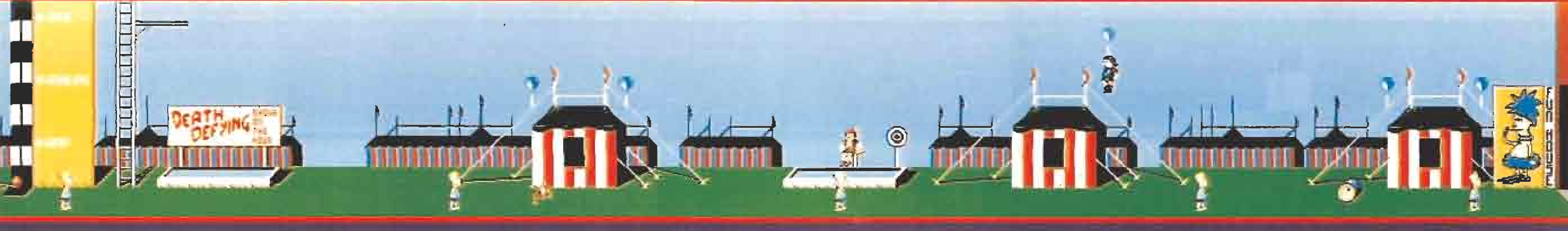
RING THE BELL

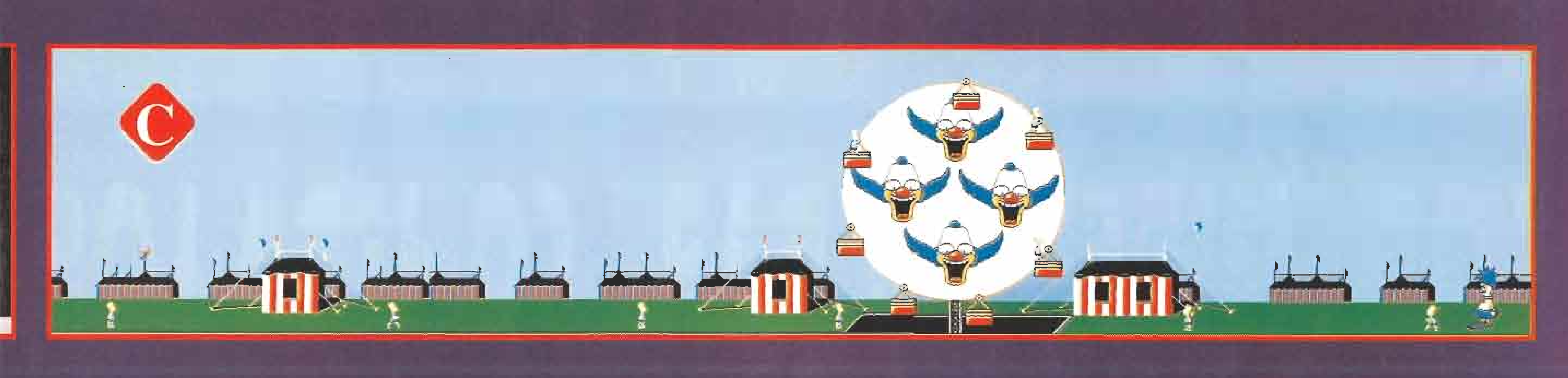
WIN A PRIZE

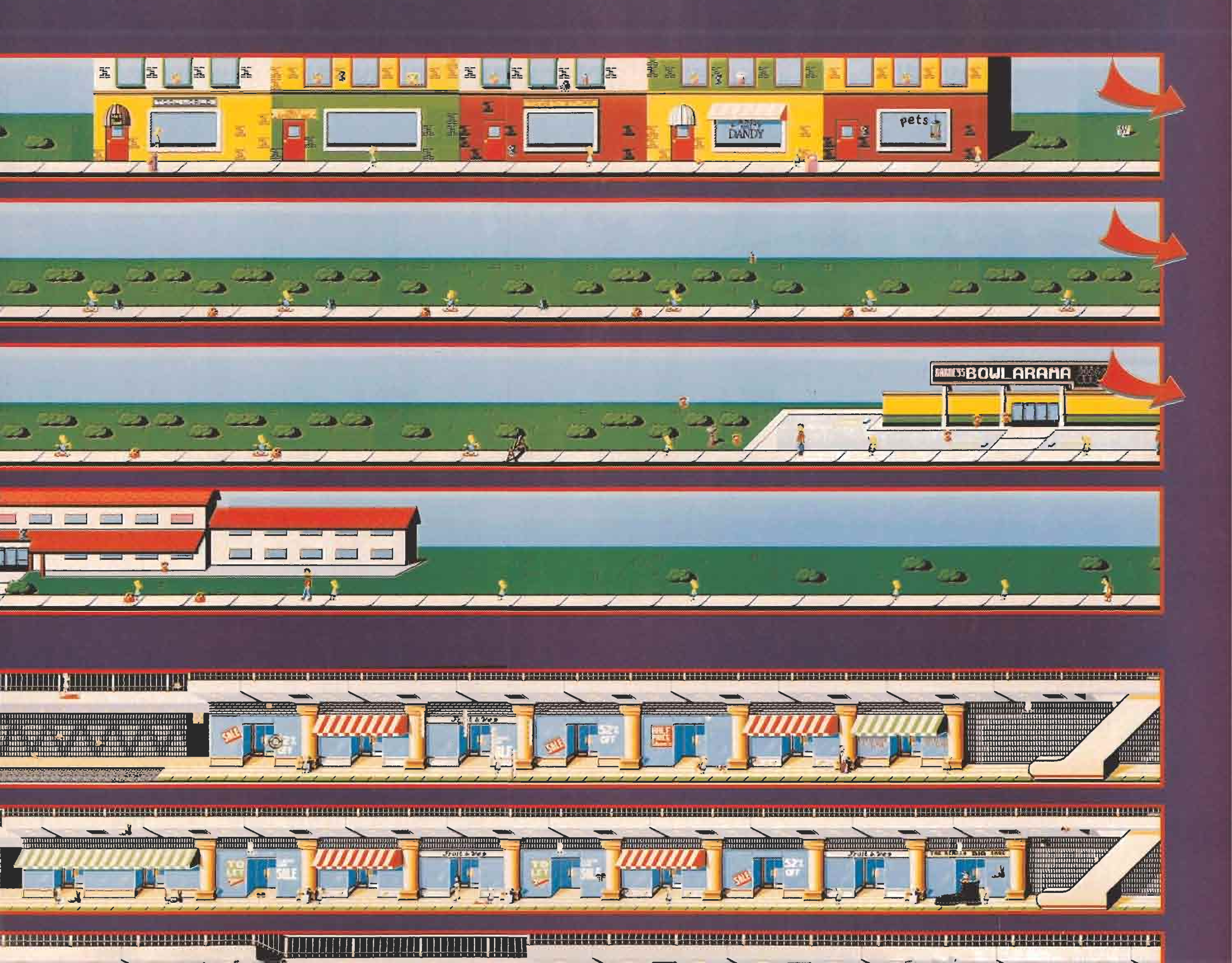




TANTES DEL ESPACIO






pets
DANDY
BOWLARAMA
SALE

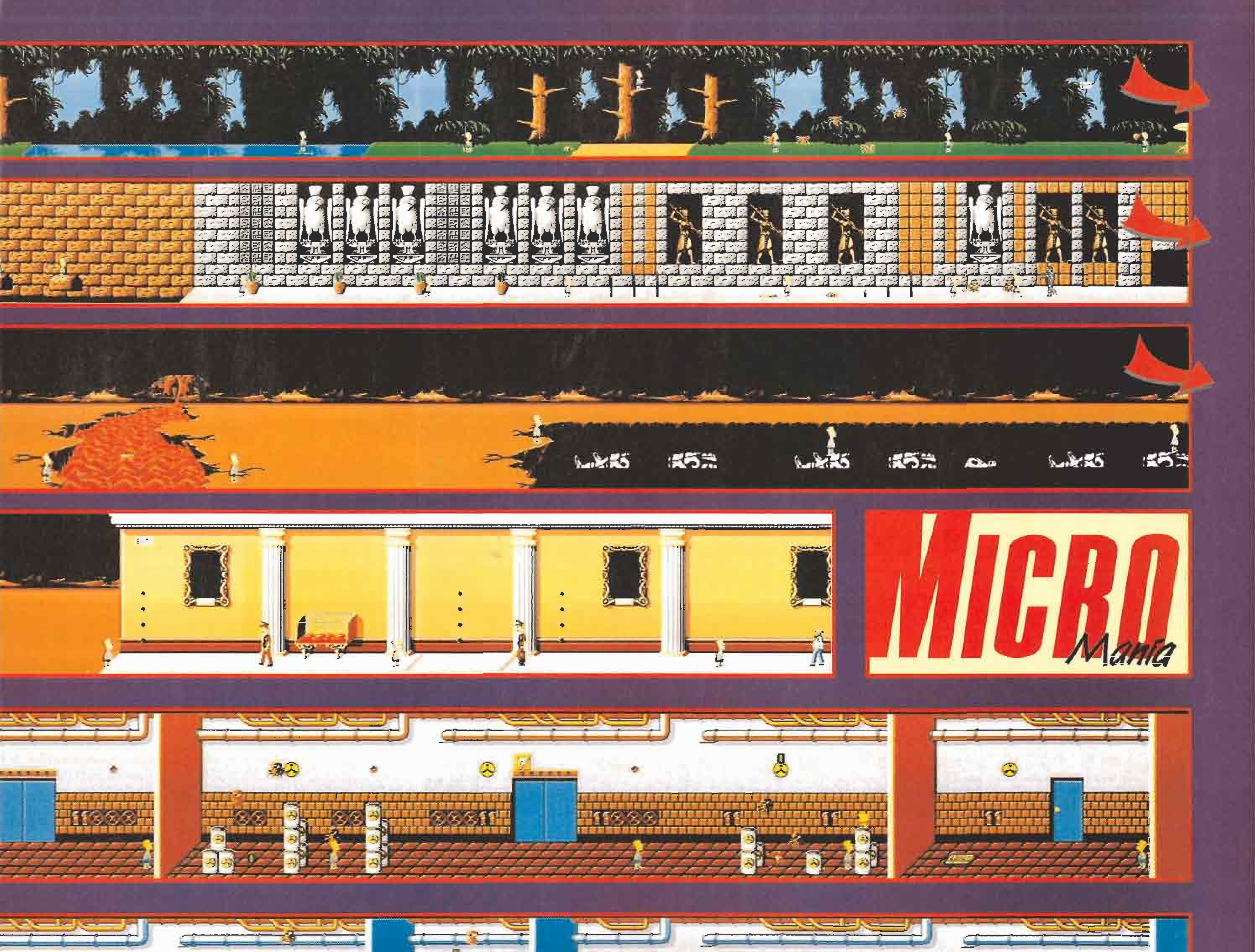
MUTANTES DEL ESPACIO

SOTANO








MICRO Mania

LOS SIMPSONS: BART CONTRA LOS

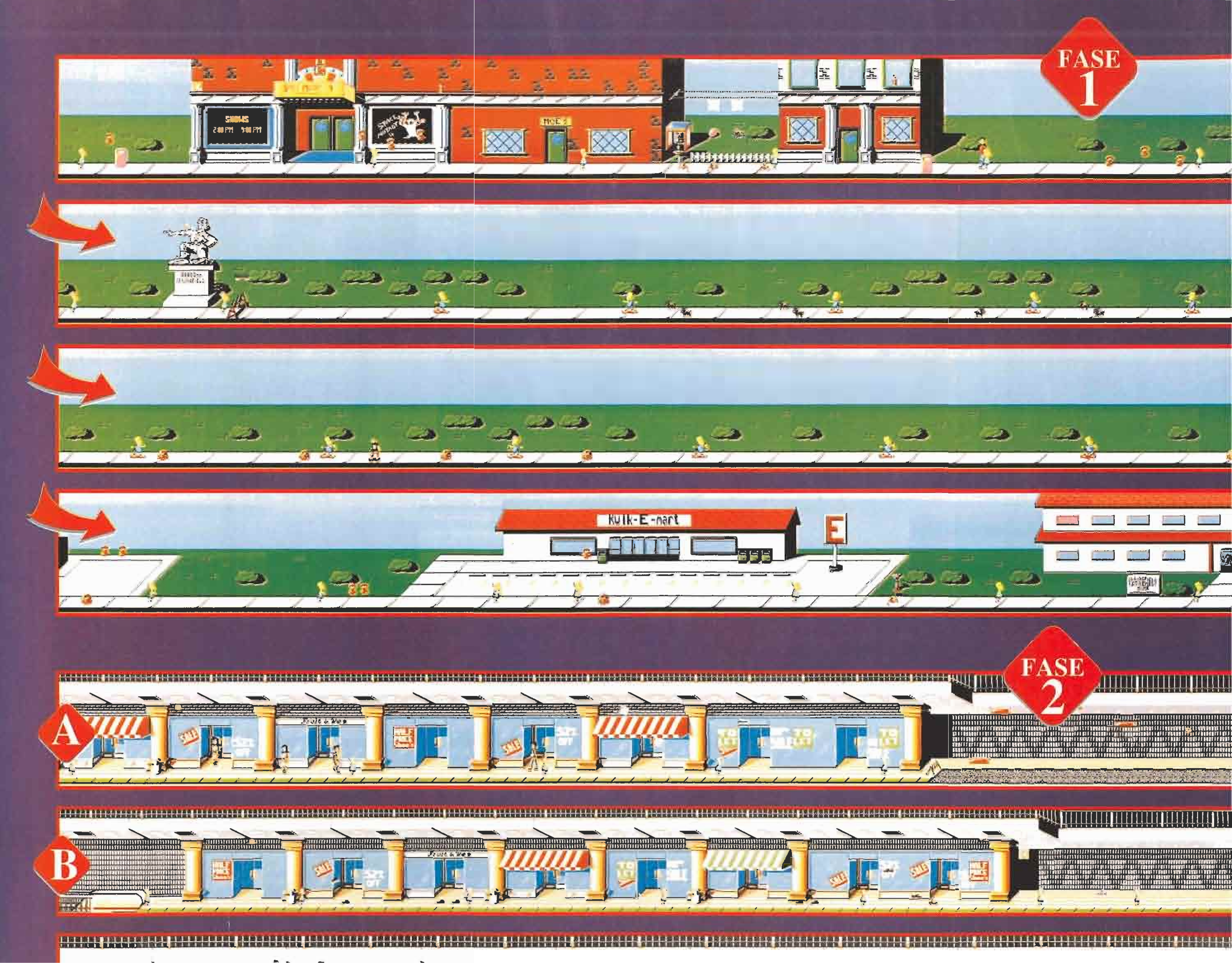
PISO 1

PISO 2

PISO 3




4
PISO 5
FASE 5
FASE 4


FASE 1
SHOWS
MOE'S
Kwik-E-mart
E
FASE 2
A
B
SALE
TO LET



Gracias a las monedas podremos realizar acciones como llamar por teléfono, comprar cosas o jugar en la feria.



Los objetos se encuentran desperdigados por los diferentes niveles y basta con saltar sobre ellos para recogerlos.



Con su monopatín Bart deberá evitar numerosos enemigos, entre ellos a su compañero de colegio y rival, Jimbo.



El objetivo de nuestro héroe es inutilizar los objetos que los mutantes necesitan para su temible máquina.

Bart puede hacerse con los globos tocándolos o disparándolos con su tirachinas. Hay varios repartidos por el parque, de los cuales el primero se encuentra junto a los premios de una máquina para probar la fuerza. Es también en esta máquina donde podemos ganar tres monedas si subimos hasta lo alto de la plataforma y nos lanzamos sobre el trampolín que impulsa la bola hacia arriba. Por otro lado, un extraño personaje que nos dispara desde una pequeña piscina puede ser desactivado golpeando con el tirachinas la diana situada a su derecha.

Cerca del final del nivel se encuentra la casa de la risa, un extraño edificio que encierra muchas sorpresas. En primer lugar podremos obtener un buen número de monedas si podemos completar con éxito en 30 segundos un juego que consiste en cerrar las nueve puertas colocadas formando un cuadrado de tres puertas de lado. La mecánica de este juego puede parecer desconcertante, pero se basa en que, cuando Bart se coloca sobre una de las nueve puertas, invierte el estado de dicha puerta y de todas las que se encuentren en las líneas horizontales y verticales que la atraviesan.

Consumido el tiempo o completado con éxito el juego, Bart continúa avanzando hacia la derecha. Primero debe utilizar sabiamente las corrientes de aire para alcanzar plataformas en principio inaccesibles, y luego ascender trabajosamente por las plataformas que rodean una cara gigante de Krusty, para, por fin, abandonar la casa de la risa yendo hacia la derecha. De nuevo en el exterior del parque sólo queda recoger los últimos globos y montar en una noria, el único medio para llegar al extremo derecho del parque.

Allí, si tenemos todos los globos, deberemos enfrentarnos con Sideshow Bob, el que fuera el más fiel amigo de Krusty antes de convertirse en un traidor que ansiaba acabar con el payaso para apoderarse de su programa de televisión. Bob intenta aplastarnos con sus enormes pies saltando, pero podemos derrotarlo con su propia medicina si somos capaces de pisarle varias veces. Lisa, en lo alto de un trapecio, nos será de gran ayuda pues lanza contra Bob pesadas bolas de cañón, pero como siempre la responsabilidad es enteramente de Bart.

Cuarta fase

La fase más larga y difícil del programa transcurre en el Museo de Historia Natural de Springfield. Allí están los objetos que necesitan los invasores: seis rótulos con la palabra EXIT que señalan las salidas del museo. Dado que la mayoría de los rótulos están demasiado altos, Bart puede derribarlos mediante los dardos que lanza desde las pistolas que encontrará en el interior de algunos cuadros del museo.

Precisamente es en esos cuadros donde se esconden algunos alienígenas aparentando ser parte del cuadro para lanzarse contra Bart en el momento apropiado. La mayoría de los vigilantes del museo son en realidad mutantes camuflados y Bart deberá abatir al menos a cinco si quiere que Homer, su padre, le ayude. Pequeñas células fotoeléctricas en grupos de cuatro disparan contra los intrusos siguiendo ciclos predecibles lo que permite esquivarlas caminando, y finalmente algunas vitrinas pueden contener monedas, caras Krusty o iconos de inmunidad.

El museo se recorre siempre de izquierda a derecha pero es especialmente largo dado que se alternan salas de exposición con ambientes naturales que recrean fielmente las condiciones de los lugares y tiempos que imitan. Podemos distinguir un total de siete zonas; de ellas la primera, tercera, quinta y séptima son zonas de exposición en las que podemos encontrarnos con los elementos antes descritos y con la mayoría de los rótulos que necesitamos, pero las otras tres son lo suficientemente complejas como para merecer un análisis más detallado.

La segunda zona imita con gran fidelidad una selva tropical, y en ella encontraremos arañas, monos que lanzan cocos, gigantescas libélulas y peligrosas tarántulas que describen recorridos verticales. Hay zonas de arenas movedizas que debemos evitar saltando entre las ramas de los árboles y un gran río que sólo puede ser cruzado saltando sobre las cabezas de tres cocodrilos. Al final de esta zona nos espera una planta carnívora que dispara contra Bart, el cual puede destruirla saltando tres veces sobre ella cuando abre las fauces para disparar.

Tras una nueva zona de exposición llegamos a la parte del museo que recrea el ambiente del antiguo Egipto. Esta es, con diferencia, la sección más difícil de todo el juego ya que en ella la precisión en el salto es fundamental, combinando saltos de todas las longitudes imaginables siendo incluso necesario utilizar los saltos largos que se obtienen pulsando primero el botón de disparo y luego las teclas arriba y derecha.

Primero debemos saltar por una zona formada por piedras de color gris que no pueden ser pisadas porque supondrían una caída al abismo. Para evitarlo es preciso colocarse sobre la primera piedra, de color rojo, y esperar a que otra piedra se ponga de dicho color. Es el momento de saltar hacia ella y esperar a que una nueva piedra se ponga roja, repitiendo el proceso hasta alcanzar un lugar momentáneamente seguro. Mucho cuidado, ya que una vez que una piedra se ha puesto roja la piedra sobre la que se encuentra Bart volverá a ser gris y si no nos damos prisa en saltar podemos caer al vacío.

Pero esto no es todo, aún hay más. Ahora nos encontramos sobre una ancha plataforma desde la que se observa una gran losa a su derecha. La labor de Bart es saltar hacia ella, momento en el que se materializará una nueva roca hacia la que nuestro amigo debe dirigirse rápidamente ya que la roca sobre la que se encuentra desaparecerá a los pocos segundos. El proceso es similar al anterior, con la diferencia de que ahora la gran distancia entre las tres primeras rocas y las dos últimas hacen imprescindible usar el salto largo, el cual es difícil de controlar porque posee una fuerte inercia que nos impide frenar en el momento deseado.

Por fin hemos llegado al museo egipcio, y ahora basta con saltar sobre varios cestos que contienen serpientes y sobre un grupo de tres lanzas que surgen del suelo para llegar a una sala muy especial. Allí observamos tres grandes grabados representando a otros tantos faraones, un extraño objeto en el extremo de la habitación y arañas que caen del techo amenazando la vida de Bart. La resolución de este problema es muy curiosa.

Debemos saltar sobre las cabezas de los grabados para que uno de ellos (en orden aleatorio pero siempre en grupos de tres) deje caer un ankh que, una vez recogido, hará crecer el objeto situado en el centro de la sala. Debemos recoger siete ankhs para conseguir que dicho objeto crezca hasta convertirse en un monolito y en ese momento, colocar a



Todos los miembros de la familia Simpson colaborarán con Bart al final de cada nivel siempre que éste pueda probar que su fantástica historia es real y no uno de sus muchos cuentos.

SIMPSONS

Bart sobre él para desactivar el mecanismo que impedía a nuestro amigo abandonar la sala.

El final de esta complicadísima zona egipcia está próximo, pero antes debemos esquivar un nuevo grupo de tres lanzas, evitar dos peligrosos gatos y acabar con un alienígena convertido en momia saltando tres veces sobre su cabeza.

Tras una nueva zona de exposición la sexta zona se encarga de imitar el ambiente de las edades prehistóricas. Allí debemos esquivar a los pterodáctilos y superar un total de tres abismos. El primero, cubierto por un torrencial río, puede ser superado fácilmente subiendo al borde superior y utilizando el salto largo. El segundo es más complejo pues es necesario saltar entre los trozos de los esqueletos de gigantescos animales prehistóricos, sabiendo además que las cabezas son móviles y nos obligan a ser muy precisos en el salto. El tercero está ocupado por un gigantesco dinosaurio; basta con subir al borde más alto y desde allí saltar repetidamente sobre la cabeza del dinosaurio, momento en el cual Bart podrá deslizarse sobre su lomo y llegar sano y salvo al otro lado.

La séptima y definitiva zona vuelve a la acogedora decoración de la primera, y en ella nos encontramos con el doctor Marvin Monroe, el asesor familiar local, curandero aficionado y últimamente no muy en sus cabales. Nos arroja piedras, pero los proyectiles de Bart y la colaboración de Homer camuflado en uno de los cuadros pondrán rápido punto final al combate.

Quinta fase

La quinta y definitiva fase sólo podía tener lugar en la central nuclear de Springfield, pues ahora los aliens necesitan las 16 barras de potencia que alimentan el reactor. Sin embargo, la central de Springfield es todo un modelo de caos y desorden, y las peligrosas barras nucleares están desperdigadas por las salas y pasillos de la central. Bart debe recoger las barras y llevarlas al reactor para cumplir su última misión, pero deberá hacer varios viajes ya que no puede llevar más de cuatro barras a la vez.

El gráfico que antes representaba a uno de los familiares de Bart desaparece ya que no es necesario, y en su lugar encontramos las barras de potencia cuando las recogemos. Los miembros de la familia Simpson no dudan ya de la sinceridad de Bart y se han reunido en la central para ayudarle. El personaje más útil es Lisa que, oculta tras diversos bidones de residuos radioactivos, informa a Bart de las combinaciones que abren las puertas de seguridad de cada piso, pero Maggie, Marge y Homer también tienen algo que decir.





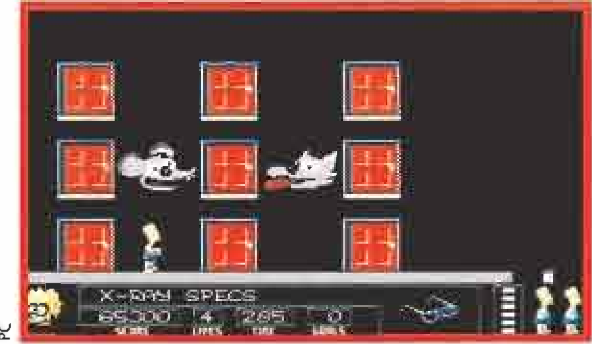
Usando un cohete denemos espantar al pájaro que amenaza la estatua del fundador de la ciudad.



En el primer nivel tendremos que pintar con nuestro spray 24 objetos de color magenta.



En algunos puntos del juego la dificultad crece exigiéndonos poner toda nuestra habilidad en cada movimiento.



Si completamos este curioso juego en menos de treinta segundos obtendremos un buen número de monedas extras.

Ya que hemos sacado el tema, pasemos a explicar en detalle la estructura de la central. A diferencia de las cuatro fases anteriores, totalmente lineales, la central nuclear está formada por un total de seis pisos comunicados por puertas y ascensores. Bart comienza su andadura en el primer piso, pero existe una planta baja donde se encuentra el reactor y otros cuatro pisos por encima del primero.

Para usar un ascensor basta con pulsar fuego frente a él para abrirlo, entrar, seleccionar un piso pulsando izquierda o derecha y pulsar fuego. Un proceso similar se realiza con las puertas, si bien en este caso no hace falta seleccionar piso ya que nos trasladaremos al piso inmediatamente superior o inferior pulsando fuego combinando arriba o abajo. Algunos ascensores sólo circulan entre algunos pisos y no entre todos. Hay tres ascensores en total. Si los numeramos de izquierda a derecha diremos que el primer ascensor sólo circula entre las plantas segunda y cuarta, que el tercero lo hace entre las plantas primera, tercera y quinta y que el segundo circula entre todas, incluida la planta baja. Hay dos puertas en los laterales del edificio y ambas comunican con todos los pisos.

Finalmente, cada piso posee una puerta de seguridad que solamente se abre mediante una combinación. Por suerte Lisa nos irá dando las combinaciones de los cinco pisos a medida que lleguemos a zonas nuevas, pero los ansiosos agradecerán saber que dichas combinaciones son 14, 32, 11, 41 y 21.

Quince de las barras de potencia se encuentran, como ya hemos dicho, desperdigadas por la central, mientras que la última se encuentra en poder de la pequeña Maggie (que está en el cuarto piso junto a la puerta de la izquierda) y nos la entregará cuando tengamos las quince restantes. No sólo hay barras de potencia en la central, sino también donuts que al ser utilizados como un objeto más harán que Homer llegue atraído por su delicioso sabor. El uso preciso de puertas y ascensores es la clave para el éxito, y os recomendamos una atenta mirada al mapa para observar su posición.

Colocada la última barra del reactor, la familia Simpson al completo se reune en la planta baja de la central para celebrar el éxito del intrépido Bart.

Los alienígenas comprenden que nada pueden hacer contra el pequeño de color mostaza y deciden abandonar sus propósitos convencidos de que sus intentos son del todo inútiles. Sin embargo, los mutantes son buenos perdedores y saben valorar a un buen enemigo. Sin saberlo, Bart Simpson será a partir de ahora una persona respetada y temida por los habitantes de una lejana galaxia.

P.J.R.

NUESTRA OPINION

■ OCEAN ■ Disponible: SPECTRUM, AMSTRAD, C64, ST, PC, AMIGA

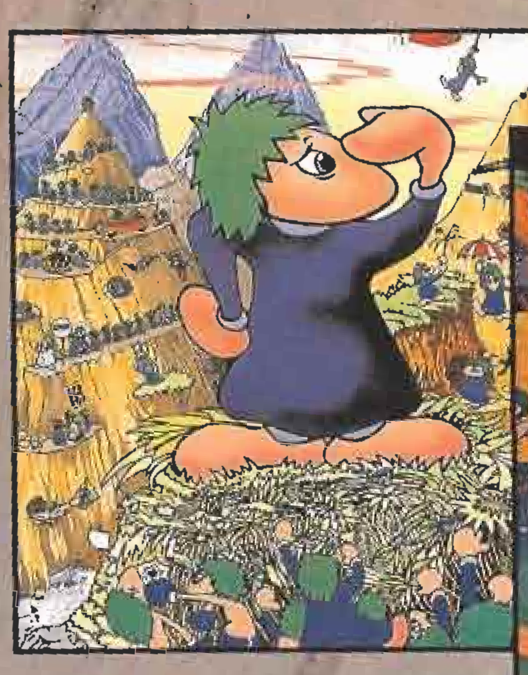
Probablemente «Los Simpsons» han sido el lanzamiento más esperado de esta temporada, y ahora que el juego está por fin en nuestras manos estamos seguros de que va a levantar las más diversas pasiones, desde la decepción al más sincero entusiasmo.

En efecto, resulta difícil mostrar indiferencia ante este programa. Algunos le acusarán de tener unos gráficos diminutos y unos decorados excesivamente simples, pero otros valorarán su gran simpatía, sus excelentes movimientos, los cuidados efectos sonoros y su desbordante originalidad.

Es precisamente este aspecto en el que debemos insistir, ya que nos hallamos ante un juego único ya que introduce un gran número de ideas nuevas. Elementos de humor, estrategia y videoaventura se unen a una fuerte dosis de arcade clásico y de plataformas para dar forma a un programa extremadamente jugable, divertido e intuitivo que por su gran longitud y su cuidado nivel de dificultad –lástima que algunas zonas concretas sean tan extremadamente difíciles– promete una diversión casi ilimitada. «Los Simpsons» rompieron moldes en la televisión representando una nueva generación de dibujos animados tanto para niños como para adultos. Su homólogo en el ordenador ha capturado el humor corrosivo y pasota de la pequeña pantalla para demostrar que Ocean sabe crear juegos de calidad que se venderían del mismo modo si no estuvieran amparados en un nombre famoso.



Dromanía

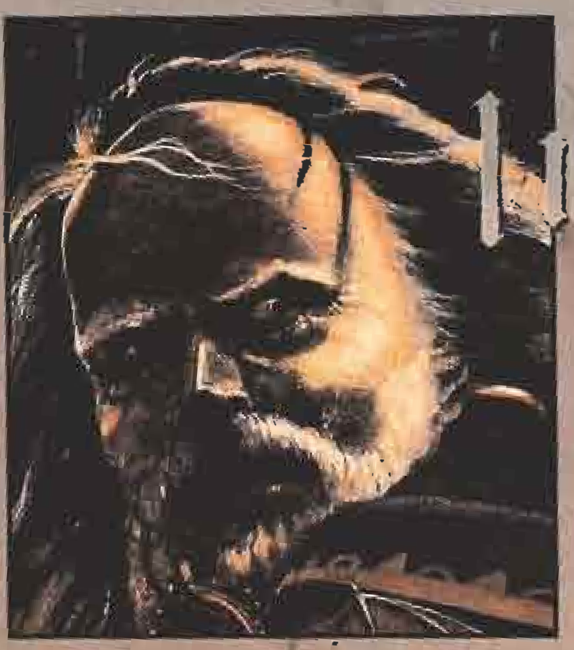
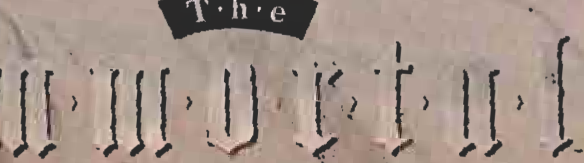



Lemmings™

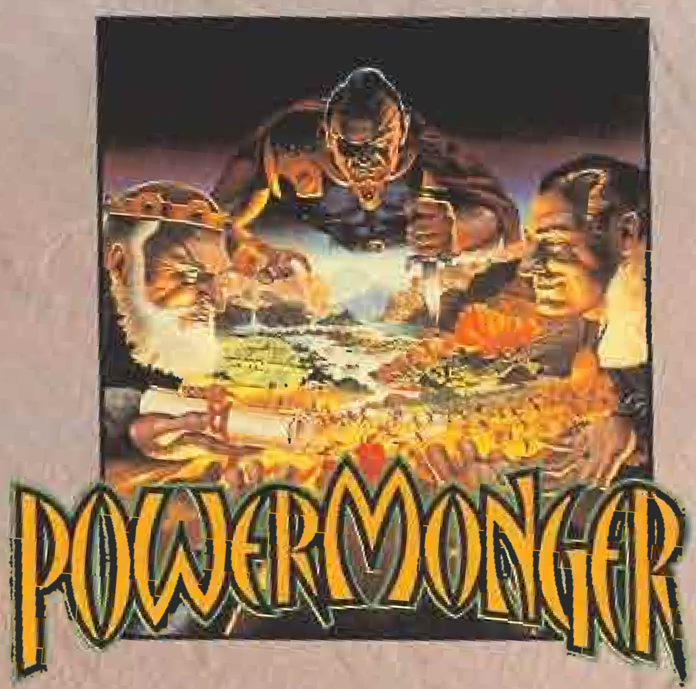
Hasta 100 maravillosamente atractivos Lemmings pasarán por tu pantalla llena de peligros. Utilizando tu ratón pulsas en un icono de aptitud para dar esa aptitud a un Lemming seleccionado. Harás que tus muchos Lemmings trepen por precipicios, se tiren en paracaídas, construyan puentes o caven túneles para escapar. Pero tienes que ser rápido porque mientras tú planeas qué Lemming debería hacer qué, los demás caminan sin rumbo fijo (hasta que caen en algún lugar poco sano). Tienes que dar a cada Lemming la aptitud adecuada en el momento adecuado para que lleguen a su casa a salvo. ¡Ah, sí! Y hay un límite de tiempo para cada nivel.
Disponible en PC, Amiga y Atari.

OH NO! MORE LEMMINGS
¡100 nuevos niveles para tus Lemmings!
Para disfrutar de OH NO! MORE LEMMINGS necesitas el juego original LEMMINGS.
Disponible en PC, Amiga y Atari.



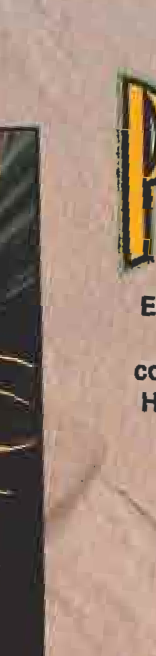
El laberinto contiene misterios que los ojos humanos no deben percibir. Misterios de la vida eterna, de brujería y de traición. Y desde las cuevas subterráneas, tu maestro perdido te llama para que le salves ...
Disponible en PC y Amiga.



PowerMonger

En este adictivo juego de estrategia, el jugador es el líder de una tribu invasora. Su objetivo es conquistar la tierra utilizando la fuerza e inventiva. Hasta tres oponentes computerizados o humanos pueden tener el mismo objetivo.
Disponible en PC, Amiga y Atari.

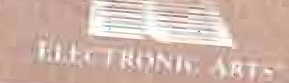


Estas en lo más profundo de tu peor pesadilla... pero esta vez no despertarás.
Perdido y solo en un peligroso mundo extraterrestre, deberás descubrir donde estás, cómo llegaste hasta allí ... y ¡cómo podrás salir! En una frenética búsqueda de la tierra desconocida exploras bosques laberínticos y complejos subterráneos, recogiendo objetos y comunicándote con extrañas criaturas.
Disponible en PC, Amiga y Atari.
Sofware traducido al castellano (sólo en versión PC).



DROSOFT
Moratín, 52. 4º dcha. 28014 MADRID
Tel: (91) 450 89 64



OTRO RENEGADE

STREETS OF RAGE

MEGADRIVE
Arcade

Al ver este juego es casi seguro que más de uno pensará: ¡buah!, otro «Target Renegade»... Pues todos los que piensen así meterán la pata hasta el fondo. Aunque «Streets of Rage» sea, a primera vista, el clásico juego de lucha callejera en el que dos chicos buenos han de derrotar al perverso ejército de Punks, macarras y navajeros, cuando llevemos aproximadamente diez minutos agarrados al pad, comprobaremos que el partido que se ha sacado a las múltiples situaciones, le colocan en otro nivel, hasta hoy desconocido.

En «Streets of Rage» Sega han metido un montón de posibilidades que nos habrían sacado de más de un apuro en otros juegos del mismo género -como por ejemplo agarrar a los enemigos para que nuestro querido compañero le golpée sin piedad hasta dejarle la cara con un tranquilizador tono berenjena; tirar a los enemigos por encima de la cabeza trés metros mas allá e incluso llamar a un aguerrido oficial de la ley y el orden para que baje los humos del cretino a bazokazos.

Los gráficos del juego son notables, siendo ameno jugar pudiendo diferenciar cada elemento en la pantalla con claridad. Podremos escoger entre tres personajes –Adam, el boxeador; Axel el karateka y Blaze, la judoka– que podrán recoger por el mapeado gran variedad de armas. El sonido merece una mención especial en este juego. Sencillamente roza la perfección.

El juego no es muy difícil si uno sabe cómo deshacerse de alguien en poco tiempo; pero si no, puede convertirse en un infierno. Un punto a favor del «Street of Rage» es la aparición del cerebro en los enemigos; asombrosamente tienen un comportamiento inteligente.

Al final de cada fase nos enfrentaremos con los correspondientes enemigos especiales. Al terminar la primera etapa encontraremos a un gamberro provisto de un búmerang que pretende parar nuestro imparable avance, en la segunda con una mezcla de Fred Krueger y Frankenstein aunque con más mala uva. En la tercera una versión de Conan descerebrada tratará de hacer un amistoso encuentro entre su puño y nuestra nariz. En la cuarta, un horrible gordo que escupe fuego y en la quinta dos inocentes señoritas que serán un verdadero problema. En la sexta las horribles mezclas de Fred Krueger con Frankenstein (primos hermanos de los que aparecieron en la segunda) irán salvajemente a por tí. En la séptima... descanso (como en el domingo) y en la octava, ¡Sorpresa! ¡Trabajo extra! El jefazo de la organización aparece con una ametralladora acompañado por todos sus secuaces dispuesto a hacernos una comprometedora propuesta.

En definitiva Sega ha sacado todo un bombazo para la Megadrive, que tiene un sonido merecedor de un premio. Además, el cartucho no cae en los errores que se han cometido en otros juegos del género y es muy, pero que muy, adictivo.

M.E.P.



OTRO LADRILLO EN LA PARED

WOODY POP



GAME GEAR
Arcade

La aparición de nuevas consolas lleva consigo un fenómeno inevitable: la reedición de viejos títulos que en su momento se convirtieron en grandes éxitos para otras máquinas. En esta ocasión llega hasta nosotros una versión actualizada del legendario «Arkanoid», el machaca-ladrillos por excelencia, al que se le ha efectuado un pequeño lavado de cara.

Para celebrar el reencuentro el argumento futurista de «Arkanoid» ha sido suplantado por uno mucho más entrañable: en esta ocasión nuestra raqueta no es otra cosa que un pequeño juguete de madera que lucha por librar a la Mansión Encantada (algo así como el hogar de los juguetes) de la amenaza de la Maquina Loca, empeñada en destruir el lugar. ¿Bonito verdad?

Pero bueno, dejemos de ponernos tiernos y pasemos al fondo del asunto, porque de lo que se trata es poner manos a la obra para destrozar sin pausa ni piedad los ladrillos las pantallas que se nos pongan por delante... algo fácil de decir, pero muy, muy difícil de llevar a cabo. Por suerte para contrarrestar la dificultad del juego contamos con la ayuda de cápsulas especiales que caerán al destruir ciertos ladrillos.

La calidad técnica del juego es bastante sobria, y como mayor crítica cabe reprochar la rapidez del desarrollo, que triplica el nivel de dificultad de un juego ya de por sí no especialmente sencillo. En fin, sólo recomendable para los jugones más habilidosos con nervios de acero.

J.E.B.



STREETS OF RAGE

EN FERRARI Y A TODA PASTILLA

OUT RUN

- **GAME GEAR**
- **Juego de coches**

Si pudiéramos dividir la historia de las máquinas arcade en dos épocas diríamos que la segunda, y por ende la más moderna, comenzó el día que Sega lanzó el superconocido «Out Run». Desde entonces no hay ordenador o consola que se precie que no tenga su correspondiente versión. Aquí llega la creada para Game Gear.

Aparte del argumento, –un Testarrosa en el que un chico y una despampanante rubia recorren a toda velocidad las autopistas americanas en una carrera contra-reloj–, poco más del original ha quedado en la portátil de Sega.

Como novedad se han incluido dos modalidades más de juego, la primera nos enfrenta contra otro coche dirigido por la máquina y al que derrotaremos superándole en la meta, la otra permite conectar dos consolas y enfrentarnos contra un amiguete.

La música, uno de los mayores atractivos del coin-op, ha sido respetada íntegramente. Sin embargo, las autopistas que recorríamos en otras versiones han sido sustituidas por carreteras; además, para


GAME GEAR

facilitarnos las cosas se ha limitado el número de coches y se han eliminado los camiones y parte de los decorados laterales de los escenarios. Tampoco veremos a los ocupantes del Testarrosa saltar por los aires aunque su potente vehículo sí lo hará. Todas estas ausencias serían justificables si lo que se pretendía era conseguir una velocidad adecuada; con lo que no contaban sus programadores era que sin esos detalles el juego quedaría algo cojo.

Resumiendo, buenos gráficos, rapidez y un grado aceptable de adicción, aunque lejos del original. *J.G.V.*



LA BATALLA DEFINITIVA

CHOPLIFTER

- **GAME BOY**
- **Arcade**

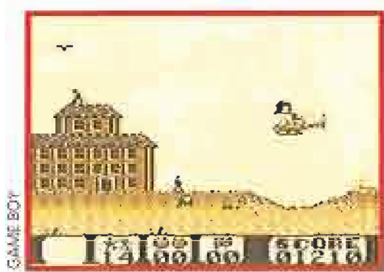
Los usuarios de consolas llevamos realmente una vida de lo más agitada. Seguro que tú, como nosotros, has perdido ya la cuenta de las veces que has tenido que salvar al mundo ¿No te apetece hacerlo una vez más? Venga, vamos allá.

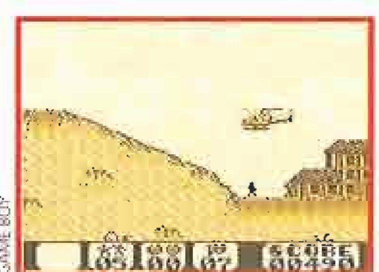
La historia nos plantea una situación límite. Una potencia criminal mundial ha secuestrado a un mogollón de gente importante y ha provocado una crisis que está a punto de degenerar en la III Gran Guerra. Con estas perspectivas la única esperanza de la humanidad es un valiente y hábil piloto que consiga, con un helicóptero ultramoderno, infiltrarse en el cuartel general enemigo y rescatar a los rehenes. Aquí es donde entras tú.

«Choplifter II» posee cinco fases diferenciadas divididas en tres sectores, y en cada una de ellas nuestra única misión es pilotar el helicóptero, aterrizar donde veamos rehenes, esperar que suban al aparato y regresar a nuestra base. Así de simple... pero no tan fácil como podría pensarse en un principio.


GAME BOY


GAME BOY


GAME BOY


GAME BOY

Tendremos que vigilar los cañones, tanques e incluso aviones enemigos que intentarán por todos los medios evitar que cumplamos con nuestra loable y arriesgada misión. Para defendernos de ellos poseemos un limitado arsenal de bombas y misiles que podremos recargar por el camino.

También deberemos tener cuidado con los objetos, casas, árboles, nubes..., cuyo contacto nos derribaría en un abrir y cerrar de ojos.

Una de las características más interesantes de este juego, por no decir la mejor, es el increíble grado de adicción que provoca. Por lo demás, ni gráficos, ni sonido llaman demasiado la atención. En cualquier caso esto puede considerarse secundario porque lo que cualquiera de nosotros espera de un cartucho para Game Boy es que sea divertido y «Choplifter II» lo es. *J.G.V.*







EL ESTANDARTE DE SEGA

SONIC, THE HEDGEHOG



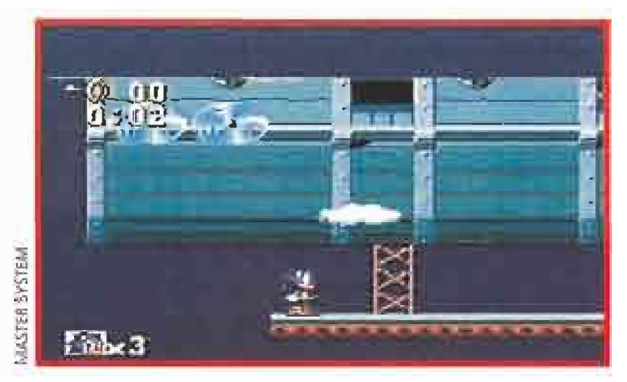
MASTER SYSTEM



MASTER SYSTEM



MASTER SYSTEM



MASTER SYSTEM

MASTER SYSTEM
Arcade

Surcando a toda velocidad las pantallas de nuestras consolas llega uno de nuestros héroes favoritos, Sonic, la mascota oficial de Sega, que aunque con sólo ocho bits, viene dispuesto a traernos de nuevo diversión por todo lo alto.

La gran calidad técnica del cartucho para Megadrive hacía de antemano bastante difícil realizar una conversión digna para una máquina con menos posibilidades, como la Master System. Sin embargo sus programadores han hecho un buen trabajo y han logrado mantener la esencia del juego, es decir su ultrasónico desarrollo.

Lógicamente, en el camino se han quedado algunos detalles. Entre ellos el más llamativo es el hecho de que cuando nuestro erizo es alcanzado por algún enemigo no se esparcirán por la pantalla todos los anillos que llevase, sino tan sólo uno, que además no podremos recoger de nuevo, lo cual se traduce invariablemente en un considerable aumento del nivel de dificultad.

Por lo demás nuestra misión sigue siendo desbaratar los planes del malvado Doctor Ivo Robotnik, un científico loco que está robando indefensos animalitos para convertirlos en crueles robots, con el fin de utilizarlos para conquistar la Tierra. Lo que sí cambia considerablemente es la extensión, que no el número, de los niveles que componen el juego, mucho más lineales y menos intrincados que los de Megadrive. De la misma forma las fases intermedias de bonus ofrecen un panorama bastante cambiado, aunque éstas son igual de divertidas y originales.

Otros elementos que tampoco han faltado a la cita son los monitores en los que Sonic puede conseguir importantes ayudas para su misión, como anillos, inmunidad, super-velocidad o vidas extras.

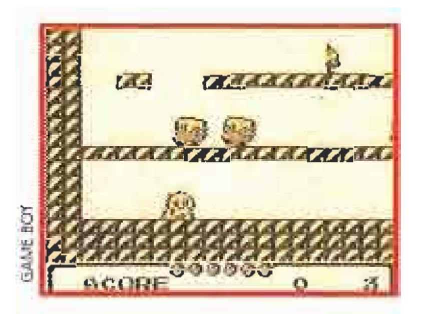
De nuevo el juego se convierte en una continua fuente de sorpresas propiciada por la inesperada aparición de enemigos y trampas, y al jugador le corresponde la ardua labor de memorizar paulatinamente los peligros para evitarlos con maestría en las siguientes partidas.

«Sonic» es uno de los mejores arcades realizados para la Master System, y desde luego rinde completamente los honores debidos a la mascota de Sega, que puede presumir de haberse paseado con éxito tanto por la Megadrive, como la Game Gear y la Master System. ¡Tres hurras por nuestro erizo favorito! *J.E.B.*

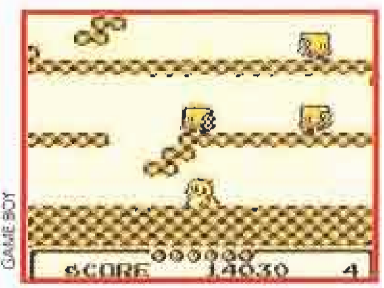


DOS DRAGONCILLOS MUY FAMOSOS

BUBBLE BOBBLE



GAME BOY



GAME BOY



GAME BOY

GAME BOY
Arcade de plataformas

Si queréis conocer una de las debilidades del autor de estas líneas prestar atención a esta confesión: me declaro culpable de haber malgastado horas y horas de mi valioso tiempo pegado a la pantalla del monitor joystick en mano, jugando partida tras partida con el arcade de plataformas más divertido de la historia del software: «Bubble Bobble».

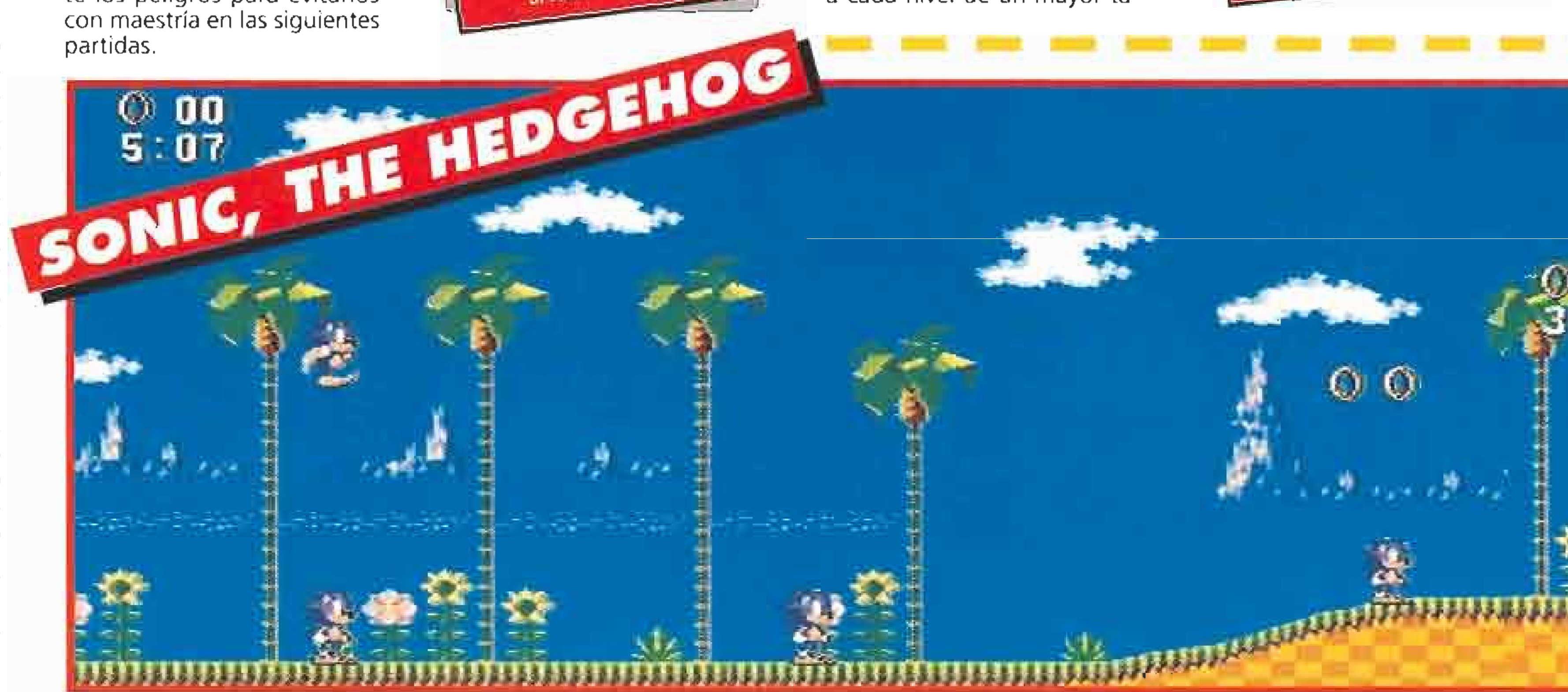
Por eso cuando llegó a nuestra redacción esta versión para Game Boy, me faltó tiempo para agarrar raudo y veloz la portátil de Nintendo, introducir el pequeño cartucho y pulsar el botón de START.

Lo que mis ojos vieron fue una mezcla bastante extraña de acierto y desatino, producida en el primero de los casos por la reconfortante sensación de comprobar que la jugabilidad de «Bubble Bobble» estaba intacta, y en el segundo por la introducción por parte de los programadores de una inoportuna rutina de «scroll» que, aunque dota a cada nivel de un mayor tamaño, entorpece el desarrollo de la acción.

Es por ello que aunque en conjunto este «Bubble Bobble» de Game Boy resulta bastante entretenido y su calidad técnica global es muy aceptable, no quede a la altura de un arcade tan legendario como éste, que cosechó éxito tras éxito a su paso por otras consolas y ordenadores. Una lástima...

J.E.B.





DE NUEVO DENTRO DEL LABERINTO

GAUNTLET II

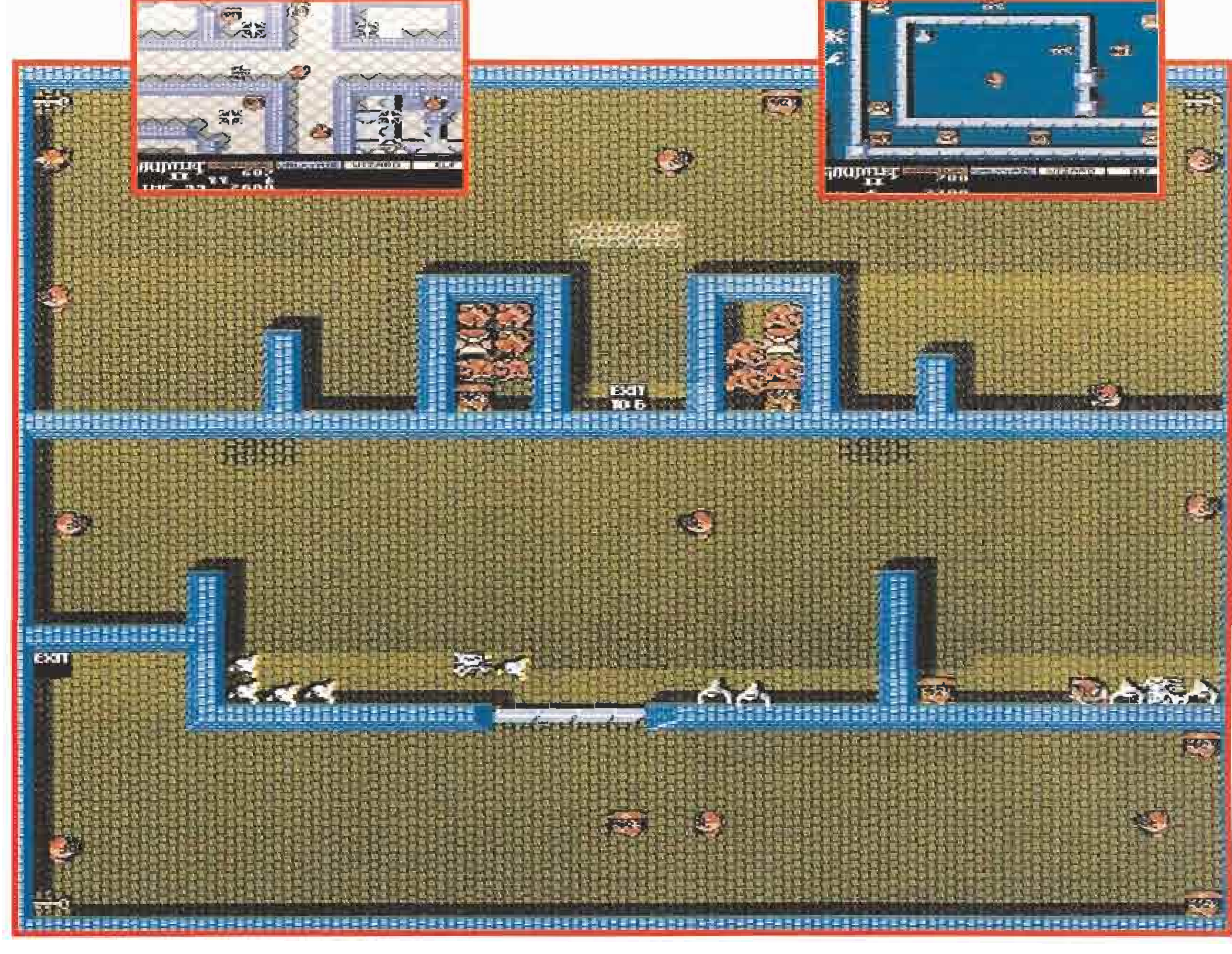
- N.E.S.
- Arcade

La verdad es que no estamos muy seguros de si las compañías de software se esfuerzan más al realizar versiones de los clásicos, o si es que estos son de por sí lo suficientemente buenos como para que resulte difícil hacer una mala versión, pero lo cierto es que pocas han sido las veces que nos hemos topado con una versión de un juego de nombre legendario que nos haya defraudado.

«Gauntlet II» para la NES es un perfecto ejemplo de ello, y también un formidable cúmulo de sorpresas que, entre otras cosas, nos proporciona la rara oportunidad de escuchar voces digitalizadas –y muy buenas– en nuestra consola o poder disfrutar de una opción de juego simultáneo para cuatro personas, haciendo uso del oportuno interface para conectar cuatro control-pads.

Imaginamos que a estas alturas prácticamente el 99'9 por ciento de vosotros habrá oído hablar en alguna ocasión o incluso habrá jugado con este clásico. El juego nos propone la atractiva tarea de recorrer un considerable número de laberintos luchando contra todo tipo de criaturas diabólicas, a la par que nos preocupamos de recoger y utilizar llaves, pociones mágicas, comida y un sinfín de sorpresas de lo más variado.

En cada laberinto hay una o varias salidas hacia otros superiores, por lo que es conveniente no conformarse siempre con salir por la primera puerta que hallemos, y tratar de encontrar otra, que muy probablemente nos conduzca a niveles más avanzados. En cualquier caso la aventura promete ser larga, pues el juego incluye alrededor de cien laberintos de complejidad progresiva.



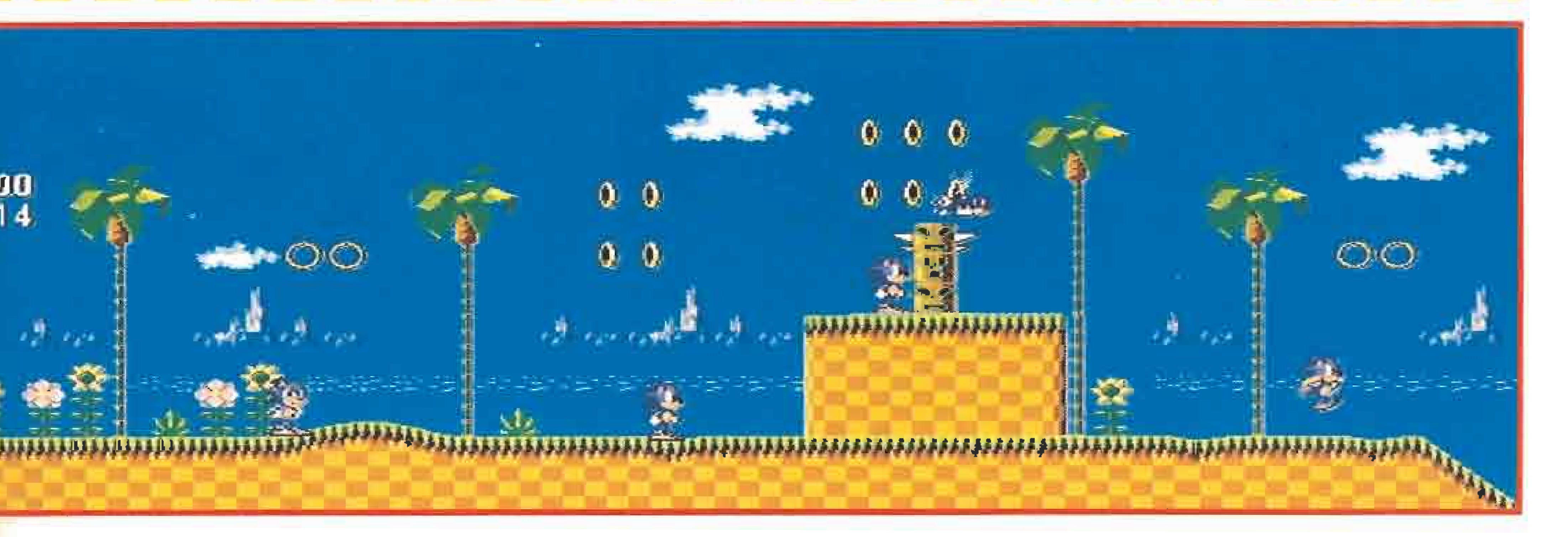
En esta nueva versión también está presente una de las características mas personales de «Gauntlet», esto es la posibilidad de escoger a nuestro héroe entre cuatro personajes diferentes: Thor el Guerrero, Thyra la Valkiria, Questor el Enano y Merlin el Mago. A la hora de hacer nuestra elección es importante tener en cuenta que cada uno posee sus propias dotes de resistencia a los ataques enemigos y habilidades en el combate.



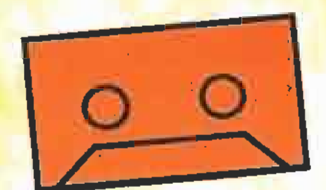
«Gauntlet II» es, sin duda, una muy buena versión de un arcade legendario que nos ofrece una estimulante dosis de buenos gráficos, jugabilidad y adicción como para no resistirse a jugarlo una vez tras otra, sobre todo si contamos con uno o varios compañeros de aventura que nos secunden en nuestra misión con lo que crece el interés.

J.E.B.





GRANDES JUEGOS A PEQUEÑOS PRECIOS





ABADIA DEL CRIMEN AMSTRAD MSX 395	ACTION FIGHTER SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 395	ADIDAS FUTBOL SPECTRUM AMSTRAD 595	ADIDAS TENIS SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 595	ALTERED BEAST SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX 595	ARMY MOVES AMSTRAD 395	ASPAR SPECTRUM AMSTRAD MSX 595	AVENTURA ESPACIAL AMSTRAD COMMODORE MSX 395	AVENTURA ORIGINAL SPECTRUM AMSTRAD MSX 395
BASKET F.M. AMSTRAD COMMODORE MSX 395	BASKET MAGIC JOHNSON AMSTRAD COMMODORE MSX 395	BATMAN SPECTRUM AMSTRAD MSX 595	BOMBER COMMODORE 595	BUGGY RANGER SPECTRUM AMSTRAD 395	BUITRE 1 MSX 395	BUITRE 2 SPECTRUM AMSTRAD MSX 395	CABAL SPECTRUM AMSTRAD 595	CALIFORNIA GAMES SPECTRUM AMSTRAD 595
CAPITAN SEVILLA SPECTRUM AMSTRAD MSX 395	CAPITAN TRUENO SPECTRUM AMSTRAD MSX 595	CASTLE MASTER AMSTRAD 395	CAZA FANTASMAS 2 SPECTRUM AMSTRAD MSX 595	COSA NOSTRA SPECTRUM MSX 395	COMMANDO SPECTRUM 595	CONTINENTAL CIRCUS SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX 395	COZUMEL SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX 595	CRACK DOWN SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 595
CRAZY CARS 2 SPECTRUM AMSTRAD 395	DAN DARE 3 AMSTRAD COMMODORE 395	DOBLE DRAGON 2 SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX 595	DOCTOR DOOMS SPECTRUM AMSTRAD 595	DRAGON NINJA SPECTRUM AMSTRAD MSX 595	DYNAMIC DUO SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 395	DYNAMITE DUX SPECTRUM AMSTRAD 595	DYNASTY WARS SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 595	E - MOTION SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 395
ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS AMSTRAD COMMODORE 395	ESWAAT SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 595	FORGOTTEN WORLDS SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 595	FRANK BRUNO BOXING AMSTRAD 395	FUTBOL MANAGER 2 SPECTRUM AMSTRAD 595	GALAXY FORCE AMSTRAD 395	GAME OVER AMSTRAD COMMODORE 395	GARFIELD 2 AMSTRAD COMMODORE 595	GEMINI WING COMMODORE 395
GENGHIS KHAN SPECTRUM AMSTRAD MSX 395	GHOULS AND GHOSTS SPECTRUM AMSTRAD 595	GI HERO SPECTRUM AMSTRAD 395	GONZALEZ SPECTRUM AMSTRAD MSX 395	GOODY MSX 395	GRAND PRIX CIRCUIT SPECTRUM AMSTRAD 595	HEAVY METAL SPECTRUM AMSTRAD 395	H.M.S. COBRA AMSTRAD 595	HOSTAGES SPECTRUM AMSTRAD 595
HOT ROD AMSTRAD 395	HUNT FOR RED OCTOBER AMSTRAD 595	HYDRA SPECTRUM AMSTRAD 395	INDIANA JONES SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX 595	INTOCABLES SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 395	ITALIA 90 SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 595	JABATO MSX 395	JET BIKE SIMULATOR SPECTRUM AMSTRAD 395	JUNGLE WARRIORS AMSTRAD 395
KARATEKA SPECTRUM AMSTRAD 595	KICK OFF 1 SPECTRUM AMSTRAD 595	LASER SQUAD SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 595	LAST MISION AMSTRAD MSX 395	LINE OF FIRE SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 595	LIVINGSTON SUPONGO 1 SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX 395	MARIO BROS SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 595	MAZE MANIA SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 395	MEGANOVA SPECTRUM AMSTRAD 395
MIAMI VICE SPECTRUM AMSTRAD 395	MOONWALKER AMSTRAD 395	MORTADELO 2 SPECTRUM AMSTRAD MSX 595	MOT SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX 395	MOUNTAIN BIKE SPECTRUM AMSTRAD 395	MUTANT ZONE SPECTRUM AMSTRAD MSX 395	NARCOPOLICE SPECTRUM AMSTRAD MSX 595	NEW ZELAND STORY COMMODORE 395	NIGHT HUNTER SPECTRUM 595
NINJA SPIRIT AMSTRAD 395	AGOTADO	OPERATION THUNDERBOLT SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 595	OPERATION WOLF AMSTRAD COMMODORE 595	P - 47 AMSTRAD 395	PACMANIA AMSTRAD COMMODORE MSX 395	PAK LO MEJOR DE DINAMIC SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX 595	PAK RED DINAMITE SPECTRUM 595	PAK QUINTO ANIVERSARIO MSX 595
PAK VITAMINAS COMMODORE 595	PAK XAM MSX 595	PAK ZIGURAT SPECTRUM MSX 595	PERICO DELGADO AMSTRAD MSX 395	AGOTADO	PETROVIC BASKET AMSTRAD COMMODORE MSX 395	PICAPIEDRAS AMSTRAD 395	PICK AND PILE SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 395	PICTIONARY SPECTRUM AMSTRAD 595
PINBALL MAGIC AMSTRAD 595	PIPEMANIA SPECTRUM AMSTRAD 395	POLI DIAZ SPECTRUM AMSTRAD MSX 595	PREDATOR 1 COMMODORE 395	RAINBOW ISLANDS SPECTRUM AMSTRAD 595	RAMBO 3 COMMODORE 595	RAZAS DE NOCHE SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 595	RICK DANGEROUS 1 SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 595	ROBOCOP 1 SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX 595
SAINT DRAGON SPECTRUM AMSTRAD MSX 395	SATAN SPECTRUM AMSTRAD MSX 595	SENDA SALVAJE SPECTRUM AMSTRAD MSX 395	SHERMAN M - 4 AMSTRAD 595	SHINOBI COMMODORE MSX 395	SILK WORM MSX 395	SIMULADOR DE TENIS SPECTRUM AMSTRAD MSX 595	SIRWOOD SPECTRUM AMSTRAD MSX 595	SITO PONS SPECTRUM AMSTRAD MSX 595
SKULL AND CROSSBONES SPECTRUM AMSTRAD 395	SNOOPY AMSTRAD 595	SOL NEGRO SPECTRUM AMSTRAD MSX 395	SOVIET SPECTRUM AMSTRAD MSX 595	STAR CONTROL SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 395	STRIDER 1 SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 595	STRIDER 2 SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 595	STRIP POKER 2 SPECTRUM AMSTRAD MSX 595	SUPER WONDER BOY SPECTRUM AMSTRAD 595
SWIV SPECTRUM COMMODORE MSX (solo MSX 2) 395	AGOTADO	TEMPLOS SAGRADOS AMSTRAD COMMODORE MSX 595	TERRAMEX AMSTRAD COMMODORE MSX 395	TEST DRIVE 2 SPECTRUM COMMODORE 395	TETRIS SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX 595	THE CYCLES SPECTRUM AMSTRAD 395	THUNDER BLADE SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 595	TIME MACHINE SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 395
TINTIN AMSTRAD COMMODORE 395	TOOBIN SPECTRUM AMSTRAD MSX 395	TURBO CUP SPECTRUM AMSTRAD 395	TURBO OUT RUN SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 595	TURRICAN 1 SPECTRUM AMSTRAD 595	UN SQUADRON SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 595	VOLLEYBALL SIMULATOR AMSTRAD COMMODORE 395	WANDERER 3D SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 395	X - OUT AMSTRAD COMMODORE 395

RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON A:

TELEJUEGOS
AP. DE CORREOS 23.132
MADRID

FORMA DE PAGO: CONTRARREMBOLSO.
Sí, deseo recibir contrarrembolso (pagandolos al recibir el paquete) los juegos que les indico en este cupon de pedido.

NO MANDE DINERO POR ADELANTADO

NOMBRE ______
APELLIDOS ______
DOMICILIO ______
POBLACION ______
PROVINCIA ______ CODIGO POSTAL ______
TELEFONO ______
NUMERO DE TELECLIENTE ______ si aun no eres TELECLIENTE poner NUEVO

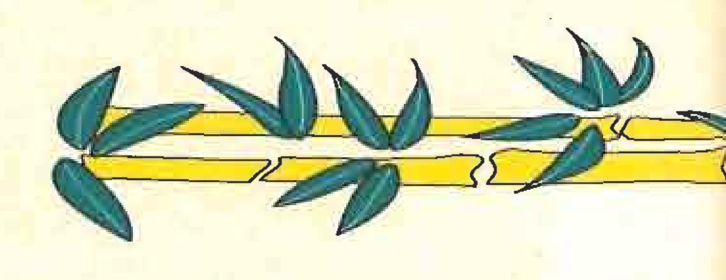
MODELO DE ORDENADOR
- ☐ CINTA SPECTRUM
- ☐ CINTA AMSTRAD
- ☐ CINTA COMMODORE
- ☐ CINTA MSX

TITULOS	PRECIO	TITULOS	PRECIO
		GASTOS DE ENVIO	250
		TOTAL	

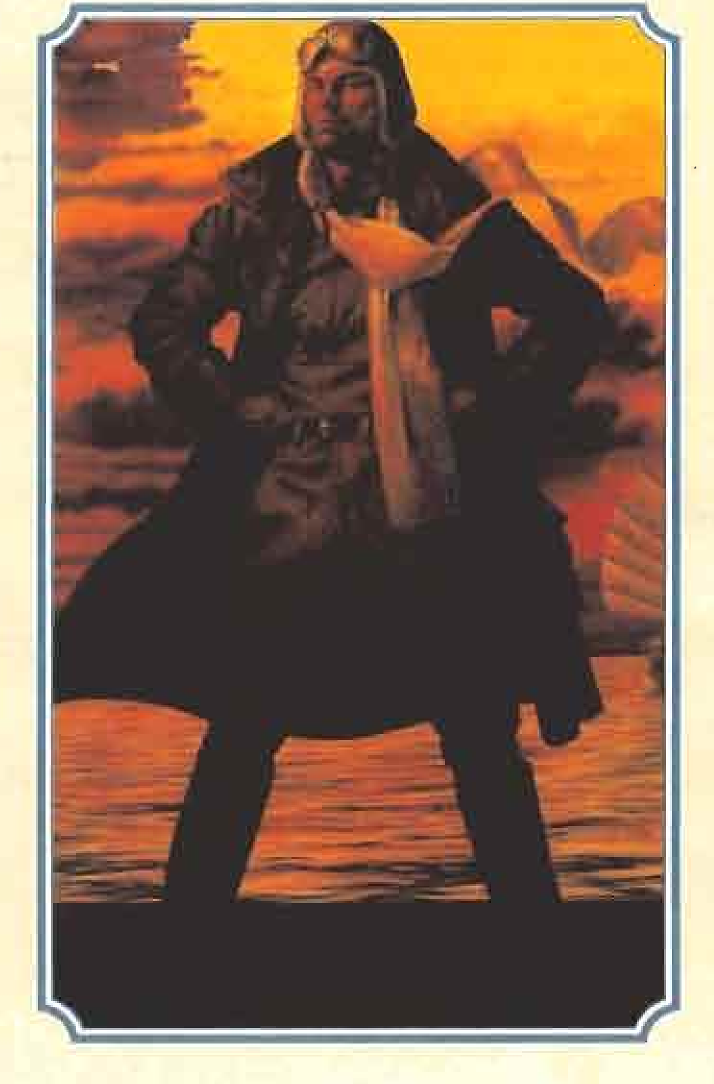


HERO QUEST
LA AVENTURA MAGICA
Hero Quest, el juego de rol más vendido se ha convertido ahora en un adictivo juego de aventura y fantasía para tu ordenador.
Acepta el reto de convertirte en un héroe y entra en el reino subterráneo del diabólico mago Morcar.
Pero ten cuidado, los sucios túneles contienen muchos peligros: terribles monstruos, trampas mortales y misteriosas habitaciones.
HERO QUEST
RETURN OF THE WITCH LORD
SOFTWARE TRADUCIDO AL CASTELLANO
LA AVENTURA CONTINUA
Nuevos niveles para Hero Quest.
Para disfrutar de Return of the Witch Lord necesita tener Hero Quest.
DISPONIBLES EN C-64, SPECTRUM, AMIGA, ATARI y AMSTRAD. (PC a partir de Diciembre).
GREMLIN
DRO SOFT
Moratín 52, 4º drcha. - 28014 Madrid.
Telf (91) 450 89 64
AIR/SEA SUPREMACY
SILENT SERVICE
UBI SOFT Entertainment Software
MICRO PROSE
SILENT SERVICE. SIMULADOR DE SUBMARINO
Increible libertad de manejo. Opciones que poseen una calidad gráfica y animación excelente.
F-15 STRIKE EAGLE. SIMULADOR DE VUELO
Al mando del caza más sofisticado, enfréntate con enemigos superentrenados. Tus misiones te llevarán hasta los laureles, o hasta la muerte...
GUNSHIP. SIMULADOR DE HELICOPTERO
La mejor simulación de combate de helicóptero de hoy día. Dirige un sistema de armas de alta tecnología, señuelos, navegación y comunicaciones. Gráficos en 3D.
CARRIER COMMAND. SIMULACION /ESTRATEGIA
Complejidad y realismo acentuados por unos gráficos de alta calidad que utilizan el efecto de la técnica 3D de sólidos.
Disponible en C-64, SPECTRUM, AMSTRAD, AMIGA, ATARI y PC
AIR COMBAT ACES
GUNSHIP
FALCON
BOMBER
UBI SOFT Entertainment Software
GUNSHIP. SIMULADOR DE HELICOPTERO
La mejor simulacion de vuelo en helicóptero de combate de hoy dia. Dirige un sistema de armas de alta tecnologia, señuelos, navegacion y comunicaciones. Gráficos en 3D.
FALCON. SIMULACION DE VUELO
Falcon es, en la simulación aeronáutica, un clásico, una referencia. Desde el vuelo de prueba hasta el combate aéreo, al mando de tu F-16, protege tu base de los ataques de los tanques y de los Migs enemigos.
FIGHTER BOMBER. SIMULACION DE VUELO
¡Un mundo en 3D como hasta ahora no se ha visto!. Reconocimientos de terreno: geniales: impresiones en el vuelo: escalofriantes: y las vistas exteriores: soberbias ...
Disponible en PC, AMIGA y ATARI
UBI SOFT
Entertainment Software

HEART OF CHINA



El sello Dynamix, parte integrante de la familia Sierra, da un paso de gigante, y nos introduce en una estupenda aventura gráfica, que bien podría constituir el punto de partida hacia los programas del futuro. Los amantes del género tienen ahora la oportunidad de sumergirse en el corazón del país de los misterios insondables, donde cada rincón puede encerrar maravillas inesperadas.





PC VGA

Ante la fortaleza sólo nos servirá un inteligente truco para que los guardias no nos descubran.



PC VGA

Una larga escalera es lo único que nos separa del lugar donde está oculta la chica.



PC VGA

Las emociones sufridas en los últimos días por Kate le hacen un poco, digamos, especialmente sensible.

PRECIO para un Rescate

Ultimamente las cosas no habían ido demasiado bien para mí. Me hubiera gustado saber qué habrían pensado los que comenzaron a llamarme "Lucky", en lugar de mi auténtico nombre Jake Masters. A mi modo de ver no se puede llamar afortunado a un hombre que lo ha perdido casi todo, y que se ve envuelto en una historia tan turbulenta como la que yo viví. Cuando uno se pone en manos de gente de la calaña de Lomax, está condenado desde el primer momento a un mal final. Por suerte, mi hada madrina debía estar vigilante, pues de otra forma no se explica cómo conseguí salir bien parado de tan gran embrollo, y con dos premios tan estupendos como el amor de Kate, y la amistad de Chí. Todo comenzó de esta forma...





En las garras de Eugene Adolphous Lomax III

Nacido en New York de familia humilde, el Sr.Lomax consiguió en pocos años levantar un imperio partiendo desde cero. Comenzó en la construcción y pronto sus negocios se enfocaron hacia la importación y la exportación. En un corto plazo de tiempo, el holding Lomax funcionaba en 100 ciudades del mundo, y manejaba cantidades de mercancía que rondaban los cincuenta millones de toneladas por año. De forma inexplicable, este monstruo de las finanzas prefirió asentar su base de operaciones en Hong Kong, para desgracia de un servidor.

Un veterano de guerra no suele tener demasiadas oportunidades en los tiempos que corren, y por esos días yo andaba dando vueltas a una idea que parecía buena. Comprar un par de viejas barcazas, y ofertar con ellas rutas a turistas deseosos de encontrarse con el auténtico mundo chino. El problema estaba en que andaba mal de fondos para comenzar el negocio, así que decidí acudir a quien podía hacerme un préstamo.

Lomax me demostró enseguida que en negocios ya lo sabía casi todo, y viendo mi proyecto interesante, me anticipó el dinero necesario, al que por supuesto habría que añadir unos "pequeños" intereses. Los problemas comenzaron a medida que el tiempo pasaba, y el corto número de turistas que solicitaban los servicios de la agencia no me permitía ir atendiendo los pagos del préstamo.

Una trágica mañana, al llegar al puerto de Hong kong, en lugar de mi barco encontré unos



PC VGA

Lomax, un empresario sin escrúpulos, es el padre de Kate y quién nos ofrece, entre comillas, una considerable cantidad de dinero para rescatar a su hija.



Haciendo gala de su valentía, nuestro amigo Chi se sacrificará para que podamos huir.



Por suerte los Lamas estarán dispuestos a ayudarnos en nuestra difícil misión.



A veces, Jake, se comporta como un niño, menos mal que hay alguien a su lado para controlarle.



¿Cómo explicar a los habitantes del lugar que dependemos de su ayuda para poder escapar?



En la pantalla aparecerán recuadros dónde los protagonistas del juego nos darán pistas.



Va a ser verdaderamente difícil conseguir que el mecánico repare nuestro aeroplano.

maderos chamuscados flotando en el mar. Eran todo lo que quedaba de mi sueño de empresa. La paciencia de Lomax se había agotado y había actuado con la "amabilidad" que él solía tener con casi todo el mundo.

Cuando desesperado me preguntaba si no sería mejor saltar al agua y terminar con todo, un chico me entregó una nota de mi odiado E. A. Lomax, en la que me decía que si quería recuperar lo perdido y ganar algún dinero extra, fuese a verlo cuanto antes. Todo parecía un simple truco para liquidarme, pero como me daba igual la forma de terminar con mi vida, decidí correr el riesgo.

Eugene Adolphous estaba irreconocible. Cuando esperaba encontrarme a un gángster prepotente que disfrutase con mi desgracia, me sorprendió descubrir en su mirada una sombra de enorme preocupación. Luego, todo tuvo sentido.

En la China Central, la vida seguía teniendo una estructura feudal, y el poder detentado por los señores de cada zona era inmenso. Lomax me habló de un personaje llamado Li Deng, que tenía fijada su residencia en la antigua fortaleza de Chengdu, en su día palacio del mismísimo Genghis Khan.

Como un tiranuelo cualquiera mantenía un reino de terror absoluto al que nadie osaba hacer frente. Su pasatiempo favorito era coleccionar obras de arte, y su última adquisición había sido nada más y nada menos que Kate Lomax, única hija de mi "amigo" Eugene.

La joven Kate, había rechazado desde siempre la vida acomodada que su padre podía ofrecerle, y había buscado encontrar sentido a su vida, ejerciendo como enfermera en las zonas más deprimidas de China. Ahora, los pobres a quienes atendía se habían quedado sin ayuda por la voluntad egoísta de Li Deng, que consideraba a la hermosa chica como un trofeo más para su colección.

Ni las poderosas influencias de Lomax podían llegar a la zona donde Li Deng habitaba, así que la única solución posible era buscar a alguien lo suficientemente temerario como para acometer una misión casi suicida, y por supuesto, el elegido era un servidor.

El trato era muy simple. Si me negaba, con toda probabilidad iría a hacer compañía a los restos de mi único barco en el río. Si aceptaba, Lomax prometía devolverme un barco nuevo, y un montón de pasta para reabrir el negocio.

Nunca me he fiado de tipos como el que me proponía este singular negocio, pero también he tenido muy claro cuando no había elección. Así que acepté el trato.

Por indicación de mi nuevo jefe, tenía que localizar a un ninja llamado Zhao Chi en los suburbios de Hong Kong, pues era la única persona adecuada para acompañarme en la compleja aventura en que me embarcaba.

Zhao Chi, el único ninja en China



Un bar de mala muerte es el lugar donde encontraremos a nuestro amigo Zhao Chi, alguien imprescindible para terminar bien la aventura.

Para comenzar la búsqueda, decidí pasarme por el bar de Ho, un viejo amigo que me debía algún favor. A aquel tugurio solía ir todo el submundo de Hong Kong, y quizás hubiese suerte. Después de tomar unas copas y ligar con las chicas, comencé a hacer preguntas. Para mi sorpresa nadie conocía a Chi, y más de una cara reflejó más miedo que ignorancia. Presioné un poco a Ho y de pronto, un par de matones me sacaron a la calle con los piés por delante.

Aquello era una señal de que andaba sobre la pista correcta. Decidí volver al día siguiente, y gasté algo de tiempo visitando comercios. En una especie de herbolario, una anciana enigmática que parecía muda, ni siquiera contestó a mi saludo, sin que supiese bien por qué, pero era lógico pensar que no quería tratos con los extranjeros.

De vuelta al bar, me llevé la agradable sorpresa de encontrar por fin al ninja que estaba buscando, quien había oído que alguien hacía muchas preguntas sobre él.

Una charla amistosa, sacó a la luz que mi nuevo compañero conocía el buen corazón de la dulce hija de Lomax, y estaba dispuesto a acompañarme. Sólo existía un problema. Para viajar al centro de China era indispensable tomar un avión, y Chi tenía desde siempre verdadero pánico a las alturas.

Aguzando el ingenio, y gracias a un trozo de papel y a los conocimientos de aeronáutica que tomé en la escuela primaria, conseguí demostrar al joven ninja que volar era seguro, y todo quedó resuelto.

Antes de partir, decidimos hacer algunas compras. De vuelta al herbolario, pude comprobar que Madame Wu padecía, como yo había sospechado, una xenofobia aguda contra los americanos, de modo que fue Chi quien rompió el hielo. La buena mujer apoyó nuestra empresa, y prometió entregarnos unas valiosas hierbas curativas a cambio de un ingrediente que le estaba haciendo falta para sus pócimas: ¡Caca de gaviota!

Fuimos al puerto, y conseguimos el valioso elemento a cambio de darle algo de comida a los pájaros marinos. Luego, Madame Wu nos entregó el saquito de hierbas y un mapa que guardaba de la fortaleza de Chengdu. Llegados al aeropuerto, descubrí que más vale no llevar documentación, que intentar colarla falsa.



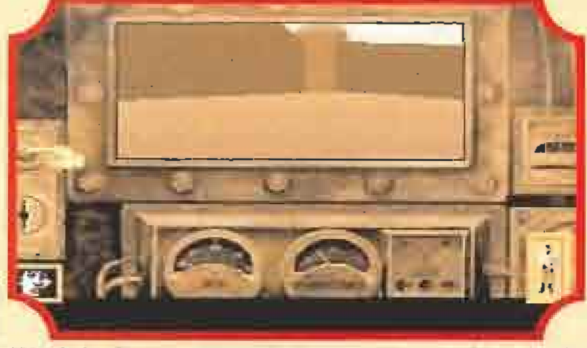
El principal ingrediente de las antiguas recetas curativas tradicionales chinas no serán a partir de ahora ningún secreto para ti.

HEART OF CHINA

En vuelo hacia la fortaleza de Chengdu

Tras una plácida travesía, divisamos la fortaleza de Li Deng, y tomamos tierra. Cargando con todo lo que podía ser útil que transportaba el avión, nos dirigimos al castillo. En el camino, Chi habló con un campesino y consiguió de él unas ropas. Además nos dejó darle un paseo a su vaca, para que el camuflaje fuese más perfecto. Llegados a las puertas de la fortificación, estudiamos con detenimiento la forma de colarnos.

Si intentas interrogar a los campesinos como Jake y no como Chi te encontrarás con respuestas incomprensibles.



Una de las fases arcade del juego transcurre en el interior de un tanque que hallaremos en Cheng Du.





El mapa de Madame Wu indicaba dos posibles entradas, y decidimos que era mejor probar por las alcantarillas. Con sigilo, nos acercamos a la reja que cerraba los desagües, y haciendo palanca conseguimos romperla.

Gracias a que fumo Marlboro, nos fue posible continuar por los oscuros túneles, hasta llegar a una especie de agujero en el techo, que debía servir a los de la fortaleza para hacer sus necesidades a juzgar por el olor.

Utilizamos lo más contundente que por allí había para agrandar el hueco, y henos aquí en la cocina del palacio.

Un simpático perrito no nos deja subir las escaleras pese a que le damos toda la carne que encontramos. Investigamos por el comedor, y encontramos algo fuerte que servirá de calmante para el perro.

Sin poder evitarlo, tumbo una lampara y se produce un pequeño incendio. Volvemos a la cocina, y después de darle al chucho el tranquilizante, subimos las escaleras, mientras oímos los gritos de los guardias alertados por el fuego.

Agarro un cuchillo que encuentro en el dormitorio del cocinero, por si el revólver es insuficiente, y aprovechamos la confusión para entrar en el salón donde está retenida Kate.

Lo que vemos nos hiela la sangre en las venas. Dos serpientes cobras rodean a la hermosa joven como si se tratara de un par de gatitos, pero seguro que sus intenciones son algo más serias. En las escaleras se oyen los pasos de los guardias, así que con rapidez atrancamos la puerta, y decido cargarme los dos reptiles de un plumazo.

Pese a que disparo con rapidez y precisión, las cobras son aún más veloces, y la chica es mordida por una de ellas. Los golpes en la puerta anuncian que no aguantará demasiado, así que buscamos la salida más directa que no es otra que el balcón principal del salón. Una cuerda nos sirve para descolgarnos y huimos hacia el único camino libre.

Nuestra única oportunidad parece estar en coger un tanque y salir a lo bestia, pues toda la guardia del palacio está alertada y sería ingenuo intentar hacerlo discretamente. Nos colamos dentro de él, y con la ayuda de algo cortante consigo quitar la tapa de los controles y hacer un puente.

La carrera que vino luego fué algo accidentada, con muchos disparos y más de un buen susto, hasta llegar al avión.

Respiro aliviado cuando oigo el dulce ruido de las hélices mientras despegamos hacia Hong Kong. Pero Chi me despierta de mi dulce sueño.

La mordedura que ha sufrido la bella Kate es mortal, y sólo en el lejano Katmandu existe un remedio contra ella. Imaginando qué diría Lomax si le entrego el cadáver de su hija y también, por qué no decirlo, debido a que la chica comienza a caerme bien, ponemos inmediatamente rumbo a Nepal.

Esta vez es Kate quién tiene que intentar rescatar a su amigo Jake, y le va a resultar verdaderamente muy complicado.



Una de nuestras misiones más complicadas será convencer al mercader de que nos venda un camello, de buena calidad, claro está.

En el país de los lamas

Nuestra llegada no fue demasiado brillante, pues cuando avistamos la ciudad de Katmandú, el avión se quedó sin gota de combustible. Pude efectuar un aterrizaje de emergencia, en el que nos faltó un pelo para caer por un precipicio.

Tranquilizados por ver que nadie había resultado herido, Chi me explica que a Kate le quedaba poco tiempo de vida, y que era urgente que uno de nosotros fuese a buscar ayuda. Decido ir yo (como siempre, me hago el héroe), y dejo al ninja al cuidado de la enferma. Gracias a sus conocimientos de hierbas medicinales y a las mantas que había en el avión, Chi mantiene a Kate con vida, mientras yo, casi en las últimas, me encuentro a un joven del lugar y me desmayo a continuación.



A kate le quedan pocas horas de vida, a menos que consigamos llegar a tiempo a algún lugar donde podamos encontrar un médico. Quizás un curandero...



Las mujeres tienen la entrada prohibida al club de oficiales de Turquía, Kate acaba de descubrirlo.



La aventura tiene varios finales distintos, algunos mucho más agradables que otros.



Solo nos resta conseguir un billete hacia París para conseguir devolver a Kate a su padre.



Los diálogos en el juego se limitan a una elección entre tres opciones diferentes.



Cuando nos acercábamos al avión, una tremenda explosión acaba con todas nuestras esperanzas.



El Orient Express, ferrocarril mítico donde los haya, es el tren donde terminaremos nuestro viaje.

Me recobro frente a una estupenda chimenea, y veo con alegría que junto a mí está mi amigo, y que en un camastro se encuentra Kate, atendida por una anciana Nepalí.

Ama nos cuenta como pese a sus años nos arrastró uno a uno hasta su casa, para salvarnos de una muerte cierta. Le agradezco su ayuda, y salimos a dar un vistazo a la ciudad, pensando en cómo poner de nuevo en vuelo nuestro avión.

Decidimos visitar por indicación de Ama al Lama local, quien puede ayudarnos a iluminar nuestro camino. Con uno de mis trucos, engaño al sacerdote que hace de portero y consigo audiencia. Sin embargo, no me sirve de mucho, ya que el Lama está meditando.

Decido volver más tarde, y para hacer algo de tiempo, se me ocurre ir a la oficina de telégrafos local, para explicar a Lomax los motivos de nuestro retraso. Una simpática joven me cuenta las últimas noticias y me muestra un periódico, donde en grandes titulares aparece la noticia del furioso ataque contra la ciudad de Hong Kong perpetrado por el temido Li Deng. La ciudad está sumida en el terror, mientras el señor de Chengdu busca a su tesoro más preciado, la joven Kate Lomax.

Comprendo entonces que sería un suicidio intentar volver tal y como están los ánimos, y decido cambiar mi ruta. Algo en mi corazón me dice que el punto más seguro es París, donde por otro lado, me apetece mucho estar con esta chica que empieza a despertar nuevos sentimientos en mi interior. Decido tomar este destino, aunque ello suponga una escala para repostar en Estambul, y envío a Lomax un telegrama al respecto.

De vuelta al Lamasterio, obtengo una nueva audiencia, en la que el Lama me cuenta que el problema de su gente es Bojón, el tirano local de turno, que ha robado el pergamino sagrado, y con él las ganas de vivir de todo Katmandú. Me pide ayuda y decido prestarla.

Vamos a la taberna local, donde constato que los hombres que en otro tiempo fueron valerosos, están sumidos en una apatía mezclada con miedo que les lanza de cabeza al alcohol.

Con mi acostumbrada verborrea, consigo despertar en el pecho de Sardar, uno de los líderes locales la llama del valor, y cuando le entrego mi arma como regalo, el hombre cambia radicalmente, y se dirige junto con sus amigos en busca del dictador. Rescatado el pergamino, obtengo ayuda para sacar el avión del borde del precipicio, pero seguimos sin carburante.

El único que lo posee en Katmandú es el joven Kubla, y no está dispuesto a facilitarlo a cambio de nada. Dejo el asunto en manos de Chi, que conoce la mente oriental mejor que yo, y me asombro de su habilidad en los tratos. Con una caja vieja de cigarros y un par de cosas más que llevaba en sus bolsillos, construye un juguete que el chico acepta encantado.

Nos despedimos de Ama, y del resto del pueblo, y dirigimos nuestras alas hacia Estambul, parada obligada hacia París.

En la mítica Turquía



Deberás tener mucho cuidado en el Zoco para no dejarte engañar y adquirir lo estrictamente necesario para rescatar a Lucky.

Llegados a Estambul, intentamos conseguir gasolina, pero parece algo imposible. Kate piensa que debemos hablar con su padre por lo que vamos a la ciudad en busca de un teléfono. Cuando lo localizamos, entro a hacer la llamada, y le cuento a Lomax dónde será el nuevo punto de encuentro, y cuáles son mis nuevas condiciones, teniendo en cuenta la dificultad creciente del trabajo.

Inesperadamente, irrumpen en el bar los guardias del Nabob, el gobernante de la ciudad que me apresan y me llevan a palacio.

Mientras tanto, Kate demuestra una vez más su valor, buscando la forma de rescatarme. Se dirige a palacio y rodea este buscando la forma de hablar conmigo. Encuentra a una anciana mujer llamada Palmira, que le indica que le ayudará a cambio de algo que vende un mercader en las mismas puertas de la ciudad. Luego, las cosas necesarias para rescatar a Lucky son un camello para la huida y algo para cortar los barrotes.

Sin más dinero, Kate se ve obligada a vender a Kasim, un comerciante local, todo lo que tiene de valor. Consigue el instrumento cortante, pero lo que le sobra no da para el camello, así que se las tiene que ingeniar con buena vista para conseguir multiplicar lo que tiene.

Realizado el rescate, nos damos a la fuga a toda prisa hacia el avión, pero al llegar al aeropuerto, una sorpresa desagradable nos aguarda. Los hombres de Li Deng han llegado, y al mando de Tong, destruyen ante nuestra mirada estupefacta el avión con mi amigo Chi en su interior. Kate me convence de que todo es inútil para ayudarle y nos damos a la fuga. La única vía de escape es la estación de trenes, y hacia allí nos vamos.

Por muy poco nos subimos al famoso Orient Express, y dejamos atrás a los secuaces de Li Deng, pero en mi corazón no hay alegría, pues la pérdida de un amigo me llena de tristeza.

Cuando la situación se va normalizando y la sonrisa es capaz de volver a mis labios, un viejo conocido hace su aparición en escena. El salvaje Tong consiguió agarrarse al estribo del último vagón, y con su espada desenvainada se dirige a nosotros. Me enfrento a él en un combate que se traslada al techo de los vagones, y consigo al final deshacerme de él.

Kate y yo nos abrazamos sintiéndonos más unidos que nunca por tanta peripecia, y decidimos terminar el viaje hasta París en buena armonía.

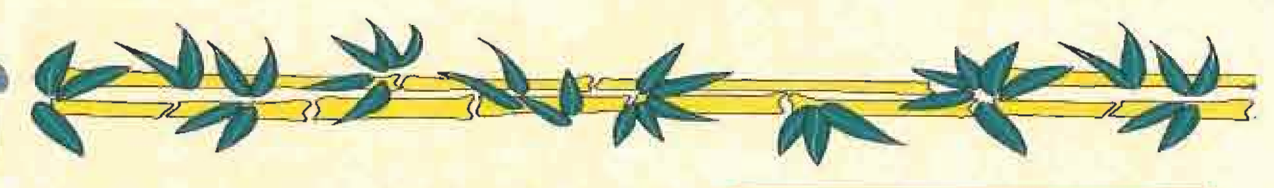
En la ciudad del amor

En la estación de París nos esperaba ya el hombre que iba a ser mi futuro suegro. Como cosa típica en él, cuando llegamos se limitó a abrazar a su hija, y a dirigirme unas secas palabras en cuanto a que ya hablaríamos de negocios. Me enfrenté a él exigiéndole lo que me debía, y esta vez con refuerzos imprevistos, porque la misma Kate le dijo a su padre que no estaba dispuesta a aguantar ese trato para el hombre que iba a ser su marido.

Estupefacto, Lomax se queda con la boca abierta, mientras nos dirigimos al hotel más cercano, para irnos haciendo una idea de cómo será nuestra inminente luna de miel. Por supuesto pedimos una botella del mejor champán bien frío.

Cuando llega el camarero, la última sorpresa del día: es de piel amarilla, sus ojos son casi rasgados, y se llama Zhao Chi. Mi amigo tiene la piel dura, y yo soy en esos segundos el hombre más feliz del mundo.

D.G.M.



HEART OF CHINA

Nuestra Opinión

■ DYNAMIX
■ Disponible: Pc EGA, Pc VGA

La trama principal de la historia gira en torno a tres personajes, entre los que se entremezclan los sentimientos de amistad y amor, imprescindibles en una buena narración como esta.

La joven enfermera Kate, hija del influyente Eugene Adolphous Lomax, ha sido secuestrada. Comenzamos la aventura en el papel de "Lucky" Jake Masters, –un as de la aviación de la Primera Guerra Mundial que no tiene más remedio que aceptar el encargo de rescatar a la chica–, al que acompañará un ninja llamado Zhao Chi.

Algunos detalles técnicos

El trabajo efectuado en el apartado del manejo por los programadores ha sido magnífico, pues de forma cómoda y rápida, bien con ratón o joystick, sencillos movimientos nos permiten efectuar un buen número de acciones.

Situar el cursor sobre algo y pulsar el botón derecho nos permite mirar qué es lo que señalamos. Si pulsamos el izquierdo, actuamos sobre ello. Para mover objetos, bastará con dejar pulsado el botón de actuar, mientras desplazamos hacia el lugar elegido el ratón o joystick.

Como novedad importante, el cursor cambia automáticamente de forma, lo que nos permite acceder a otro tipo de información o acciones. Así, en los sitios de la pantalla donde exista una salida, el cursor tomará la forma de un pequeño cartel con la palabra salida.

Donde haya algo interesante, una pequeña lupa nos permitirá echar una mirada más profunda. La forma de una mano nos indicará que podemos llegar a los objetos que señalamos. Por último un "bocadillo" de los usados en los comics, nos indica es posible dialogar con algún personaje. Este último aspecto es vital en el desenlace de la aventura,– ésta además ha sido traducida a nuestro idioma y cuenta con una muy buena caracterización de los protagonistas a través de los textos– pues sólo hablando con los personajes conseguiremos objetos y pistas imprescindibles.

Como hemos indicado antes, es posible intercambiar papeles entre los tres personajes principales, y con cada uno de ellos podemos acceder a una pantalla de inventario, donde se recogen todos los objetos que llevamos.

El conjunto de controles, consigue asemejar la ejecución de acciones a una situación real.



«Heart of China» está concebido casi como si se tratara de una película en vez de un programa de ordenador.

Sobran las palabras

La calidad de este programa es algo tan evidente que sobra cualquier comentario. Gráficos en VGA 256 colores, y una banda sonora estupenda para la que es ya casi obligada la adquisición de una tarjeta de sonido Adlib. Está claro que Dynamix pugna por el liderazgo en el mundo de las aventuras gráficas, y desde luego, pensamos que sigue el camino más directo para conseguirlo.

Como ocurre con las versiones de cualquier producto informático, podríamos decir que este «Heart of China» sería la versión 2.1 de las aventuras gráficas, entendiendo ese dos como un adelanto sustancial en lo que ya existe. Con puntos de partida tan sólidos como este, podemos intuir que lo que se prepara en un futuro exigirá equipos cada vez más rápidos y potentes. Así que será conveniente ir ahorrando para cambiar llegado el momento, sin duda merece la pena. *D.G.M.*



FELIZ AÑO 1992



LOS JUEGOS DEL SIGLO XXI

MASTER SYSTEM II



CODIGO	PRODUCTO	PRECIO
12210079	ACE OF ACES	5990
12210024	ACTION FIGHTER	1990
12210069	AERIAL ASSAULT	5590
12210090	AFTERBURNER	5990
12210072	ALEX KID IN S. WORLD	5590
12210041	ALEX KIDD-H. TECH W.	4990
12210046	ALIEN SYNDROME	5990
12210053	ALTERED BEAST	5590
12210064	ASSAULT CITY	5590
12210036	AZTEC ADVENTURE	1990
12210057	BASKETBALL NIGHTMARE	5590
12210063	BATTLE OUT RUN	5590
12210023	BLACK BELT	1990
12210008	BOMBER RAID	5590
12210051	CALIFORNIA GAMES	5590
12210054	CASINO GAMES	5590
12210067	CHASE H. Q.	5590
12210021	CHOPLIFTER	4990
12210044	COLUMNS	4990
12210076	CYBER SHINOBI	5990
12210060	DEATH ANGLE	5590
12210082	DICK TRACY	5990
12210050	DOUBLE DRAGON	5590
12210066	DOUBLE HAWK	5590
12210088	DYNAMITE DUKE	5990
12210070	E. SWAT	5590
12210031	ENDURO RACER	1990
12210017	F-16 FIGHTER	3490
12210022	FANTASY ZONE	1990
12210011	FIRE & FORGET	6990
12210081	FORGOTTEN WORLDS	5990
12210073	GAIN GROUND	5990
12210012	GALAXI FORCE	5990
12210001	GAUNTLET	6990
12210027	GHOSTBUSTERS	4990
122100094	GHOSTHOUSE	3490
12210080	GHOULS & GHOSTS	5990
12210037	GLOBAL DEFENSE	1990
12210092	GOLDEN AXE	5990
12210089	GOLFMANIA	6590
12210020	HANG ON	2990
12210084	HEAVY WEIGHT CHAMP	5990
12210002	IMPOSSIBLE MISSION	6990
12210010	INDIANA JONES	6990
12210083	J. MONTANA FOOTBALL	5990
12210075	JUNGLE FIGHTER	5990
12210032	KUNG FU KID	3490
12210078	MICKEY MOUSE	5990
12210077	MOONWALKER	5990
12210019	MY HERO	2990
12210068	OPERATION WOLF	5590
12210045	OUT RUN	5590
12210005	PACMANIA	6990
12210003	PAPER BOY	6990
12210038	PARLOUR GAMES	3490
12210013	POPULOUS	5990
12210025	PRO-WRESTLING	4990
12210087	PSYCHIC WORLD	5990
12210062	PSYCHO FOX	5590
12210091	R'TYPE	5990
12210052	RAMBO III	5590
12210007	RAMPAGE	5590
12210055	RASTAN	5590
12210009	RC GRAND PRIX	5590
12210039	RESCUE MISSION	1990
122100095	RUNNING BATTLE	5590
12210061	SCRAMBLE SPIRITS	5590
12210034	SECRET COMMAND	1990
12210048	SHINOBI	5590
12210030	SHOOTING GALLERY	4990
12210065	SLAP SHOT	5590
12210004	SPEEDBALL	5990
12210086	SPIDERMAN	5990
12210018	SPY VS SPY	3490
12210093	STRIDER	5990
12210074	SUBMARINE ATTACK	5990
12210043	SUMMER GAMES	4990
12210071	SUPER MONACO G.P.	5590
12210085	SUPER REAL BASKETBALL	5990
12210016	SUPER TENNIS	1990
12210014	TEDDY BOY	1990
12210059	TENNIS ACE	5590
12210028	THE NINJA	1990
12210049	THUNDERBLADE	5590
12210015	TRANSBOT	1990
12210056	VIGILANTE	5590
12210006	W. CLASS LEADERBOARD	6990
12210042	WANTED	4990
12210029	WONDERBOY	4990
12210058	WONDERBOY III	5590
12210047	WONDERBOY IN M. LAND	5590
12210035	WORLD CUP ITALIA 90	4990
12210040	WORLD GAMES	5590
12210033	WORLD GRAND PRIX	1990
12210026	WORLD SOCCER	4990

MEGADRIVE



CODIGO	PRODUCTO	PRECIO
12220072	A.P.T. GOLF	6990
12220059	ABRAMS BATTLE TANK	6990
12220037	AFTERBURNER II	6990
12220020	ALEX KID IN E.C.	5990
12220050	ALIEN STORM	6990
12220033	ARROW FLASH	6990
12220055	B. DOUGLAS BOXING	6990
12220005	BATTLE SQUADRON	8490
12220011	BLOCKOUT	7990
12220002	BUDOKAN	8490
12220010	CENTURION	8490
12220060	COLUMNS	5490
12220044	CRACK DOWN	6990
12220042	CYBERBALL	6990
12220069	DECAPATTACK	6990
12220028	DICK TRACY	6990
12220046	DYNAMITE DUKE	6990
12220043	E. SWAT	6990
12220031	FANTASIA	7990
12220067	FLICKY	5990
12220023	FORGOTTEN WORLDS	6990
12220048	GAIN GROUND	6990
12220022	GHOSTBUSTERS	6990
12220018	GHOULS 'N' GHOSTS	8490
12220039	GOLDEN AXE	6990
12220057	HERZOG ZWEI	6990
12220012	HOCKEY	8490
12220061	ISHIDO	5990
12220004	J. MADDEN FOOTBALL	8490
12220056	J. MONTANA FOOTBAL	6990
12220008	JAMES POND	8490
12220068	JEWEL MASTER	6990
12220017	LAST BATTLE	6990
12220029	MICKEY MOUSE	8490
12220009	MIGHT AND MAGIC	8490
12220070	MONSTER LAIR (WONDERBOY III)	6990
12220027	MOONWALKER	7990
12220025	MYSTIC DEFENDER	6990
12220062	ONSLAUGHT	8490
12220075	OUT RUN	7990
12220007	PGA GOLF	8490
12220001	POPULOUS	8490
12220021	RAMBO III	6990
12220038	REVENGE OF SHINOBI	6990
12220013	ROAD RUSH	8490
12220051	S. LEAGUE BASKETBALL	6990
12220040	S. MONACO G.P.	6990
12220052	S. REAL BASKETBALL	6990
12220047	SHADOW DANCER	6990
12220024	SONIC	6990
12220035	SPACE HARRIER II	6990
12220030	SPIDERMAN	6990
12220014	STARFLIGHT	8490
12220066	STREET OF RAGE	6990
12220045	STRIDER	8490
12220036	SUPER HANG ON	6990
12220034	SUPER THUNDERBLADE	6990
12220006	SWORD OF SODAN	8490
12220016	THUNDER FORCE II	6990
12220015	THUNDER FORCE III	8490
12220026	TRUXTON	6990
12220063	TURRICAN	8490
12220049	TWIN HAWK	6990
12220041	WONDERBOY III	6990
12220053	WORLD CUP ITALIA 90	5990
12220074	WRESTLE WAR	6990
12220003	ZANNY GOLF	8490
12220019	ZOOM	5990

ATARI LYNX II



CODIGO	PRODUCTO	PRECIO
12310018	A.P.B.	4900
12310001	BLUE LIGHTNING	4900
12310017	CALIFORNIA GAMES	4900
12310021	CHECKERED FLAG	4900
12310004	CHIP'S CHALLENGE	4900
12310002	ELECTROCOP	4900
12310003	GATES OF ZENDOCON	4900
12310005	GAUNTLET III	5400
12310007	KLAX	4900
12310010	Ms.PACMAN	4900
12310019	PACLAND	4900
12310012	PAPERBOY	4900
12310016	RAMPAGE	4900
12310008	ROADBLASTER	4900
12310013	ROBOSQUASH	4900
12310022	ROBOTROM	4900
12310014	RYGAR	4900
12310024	S.T.U.N. RUNNER	4900
12310015	SHANGHAI	4900
12310006	SLIME WORLD	4900
12310020	TURBO SOB	4900
12310023	WIKING CHILD	4900
12310009	XENOPHOBE	4900
12310011	ZARLON MERCENARY	4900

NOVEDADES

MEGADRIVE

BONANZA BROS
FATAL LABYRINTH
HARDBALL
PHANTASY STARD II
SUPER REAL BASKET
SWORD OF VERMILLION
TECHNOCOP
TWIN HAWK
WESTLE WARS
FAERY TALE

GAMEBOY

KICK OFF
HARMONY

ATARI LYNX II

NINJA GAIDEN
WARBIRDS
SCRAPYARD DOG

¡Consultar Oferta especial de Navidad!

GAMEBOY



CODIGO	PRODUCTO	PRECIO
0005	ALLEYWAY	4190
0020	BATMAN	4900
0024	BUBBLE BOBBLE	4900
0010	BURAI FIGHTER DE LUXE	4190
0016	CHASE HQ	4900
0025	CHOPLIFTER 2	4900
0030	DOUBLE DRAGON II	5400
0002	DR. MARIO	4190
0023	DUCK TALES	4900
0013	DYNABLASTER	4190
0026	F1 RACE + ADAPTADOR 4 JUGADORES	5600
0012	GARGOYLE'S QUEST	4190
0028	GHOSTBUSTERS 2	5400
0003	GOLF	4190
0018	GREMLINS 2	4900
0009	KWRIK	4190
0027	MOTOCROSS MANIACS	4190
0022	NAVY SEALS	4900
0014	NINTENDO WORLD CUP	4190
0017	PACMAN	4900
0019	PAPERBOY	4900
0008	PINBALL REVENGE OF THE GATOR	4190
0021	ROBOCOP	4900
0001	SOLAR STRIKER	4190
0007	SUPER MARIO LAND	4190
0015	TEENAGE MUTANT HERO TURTLES	4900
0004	TENNIS	4190
0011	THE AMAZING SPIDERMAN	4190
0029	THE SIMPSONS	5400
0006	WIZARDS & WARRIORS	4190

COMPLEMENTOS GAMEBOY

211100004	ALIMENYADOR CORRIENTE GC16	2.000
211100011	AMPLIFICADOR GC7	3.530
211100001	BATERIA RECARGABLE	6.700
211100012	CARGADOR DE BATERIAS GC9	5.590
211100005	CARTUCHERA GC10	1.900
211100002	CONECTOR A COCHE GC13	2.250
211100007	FUNDA DE JUEGOS GC3	1.790
211100009	FUNDA GAMEBOY GC8	3.000
211100015	GAME LIGHT PLUS GC17	4.475
211100006	KIT LIMPIEZA GC18	1.790
211100010	LUPA GAMEBOY GC6	1.960
211100003	LUZ PARA GAMEBOY GC5	2.520
211100008	ORGANIZADOR CON ASA GC2	2.450

LIGHTPHASER

PISTOLA AMIGA 500 + 3 JUEGOS	7.500
ENFORCER (ref.2.000)	1.700
FIRESTAR (ref.2.001)	1.700
ALIEX(ref.2.002)	1.700

Pero esto no es todo. Llámanos y te contaremos todo sobre nuestras ofertas de estas fiestas. ¡¡No te las pierdas.!!

GAME GEAR



CODIGO	PRODUCTO	PRECIO
0003	DRAGON CRISTAL	5190
0011	FACTORY PANIC	4590
0001	GLOC	5190
0007	GOLDEN AXE	5190
0005	MICKEY MOUSE	5190
0004	OUT RUN	5190
0009	PSYCHIC WORLD	4590
0010	PUTTER GOLF	4590
0006	SHINOBI	5190
0002	SUPER MONACO G.P.	5190
0008	WONDERBOY	4590

CONSOLAS

CONSOLA MASTER SYSTEM II
CONSOLA SEGA MEGADRIVE
CONSOLA SEGA GAME GEAR
CONSOLA GAMEBOY
CONSOLA ATARI LYNX II + F. DE ALIM.

¡Consultar Oferta especial de Navidad!

*Los productos con un retraso mayor a QUINCE dias desde la recepción del pedido, tendrán un 5% de descuento.

¿Te gustaría conseguir el catálogo de Computer Games?
Envía este cupón y te contaremos cómo cambiar tus cartuchos.
Para tus pedidos llama o escríbenos a:
COMPUTER GAMES •
AP. de Correos 57.014 • 28080 MADRID
Telf.: (91) 351 05 16 • (91) 352 96 02 • (91) 352 96 25
Fax.: (91) 352 97 09

Nombre y Apellidos..
Domicilio..
Población..............................Provincia..............................
Cod.Postal..............................Telf..............................

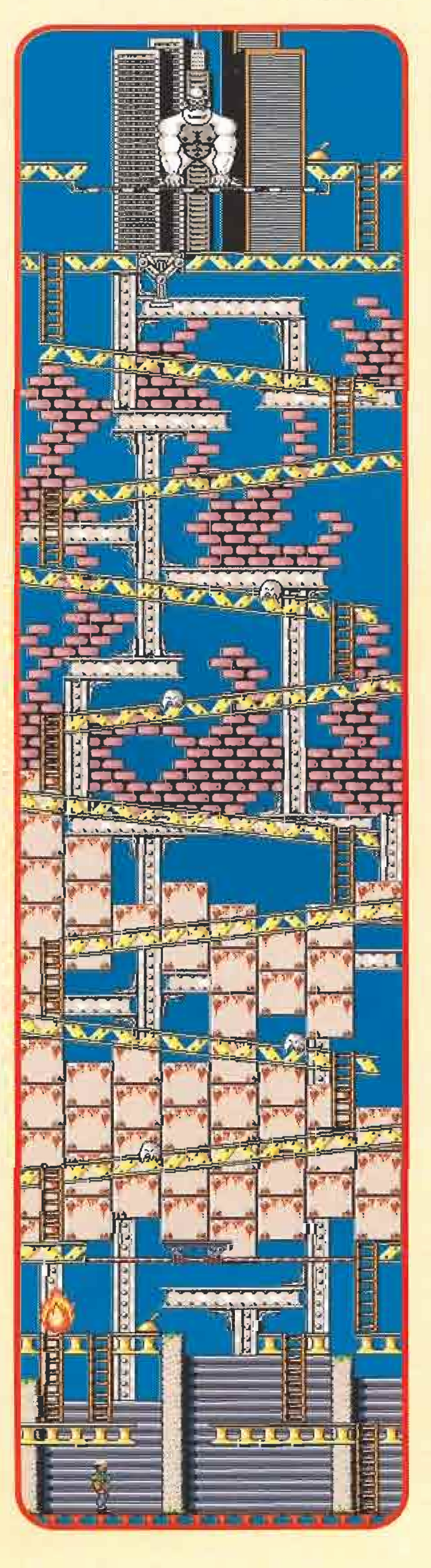
Ref.	Título	Precio
	Total	

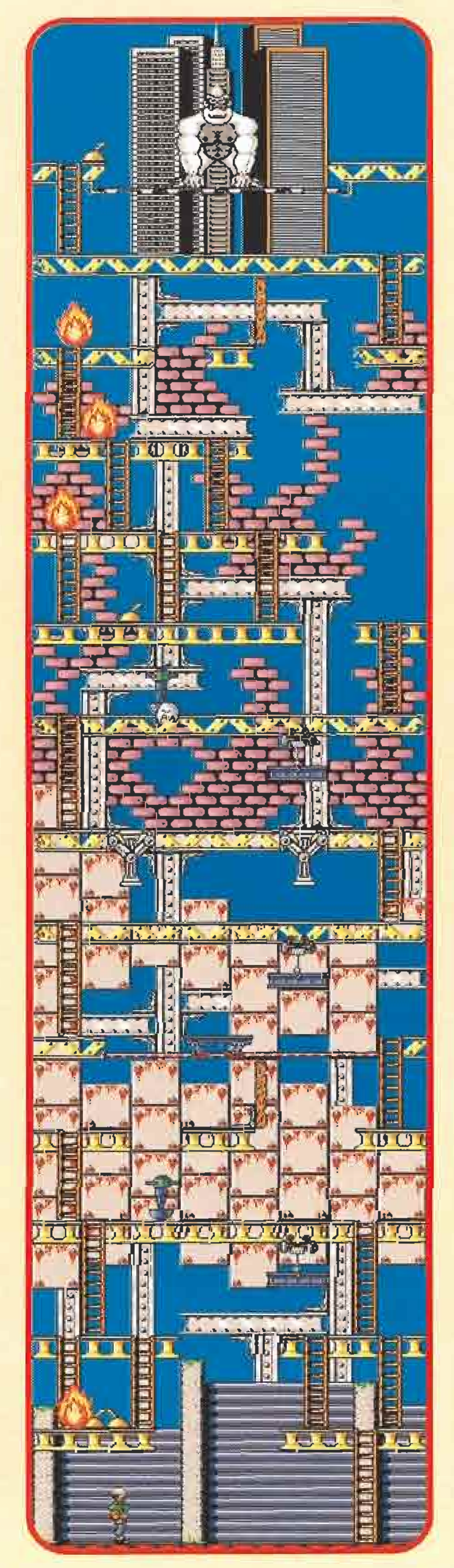
☐ GAMEBOY ☐ GAME GEAR
☐ SEGA MASTER SYSTEM II ☐ ATARI LYNX
☐ SEGA MEGA DRIVE

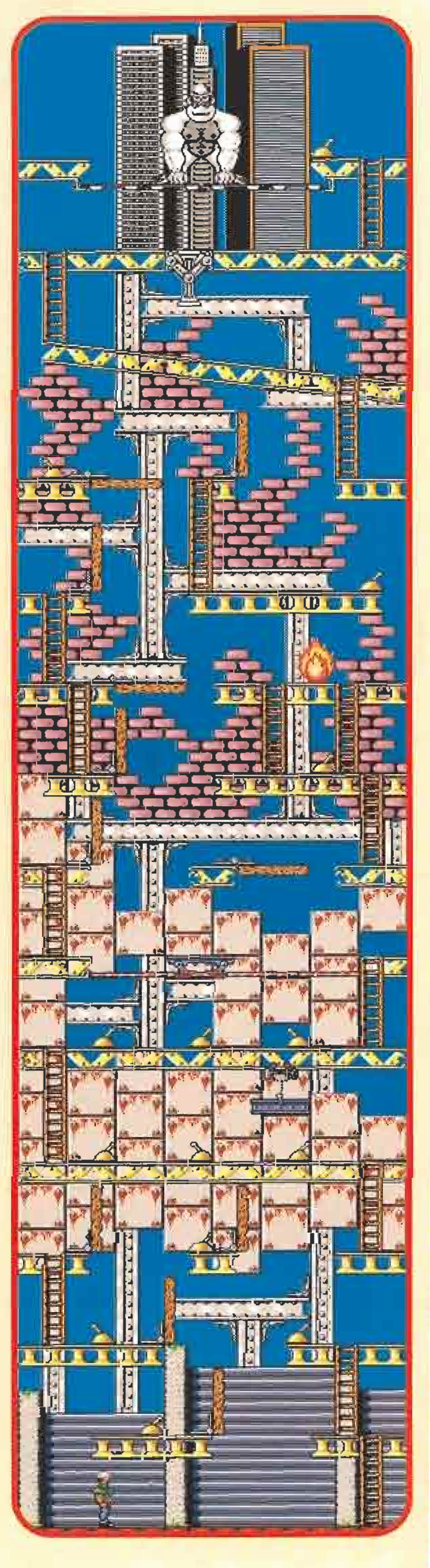
☐ CATALOGO ☐ CAMBIO DE CARTUCHOS

VUELVE EL MONO

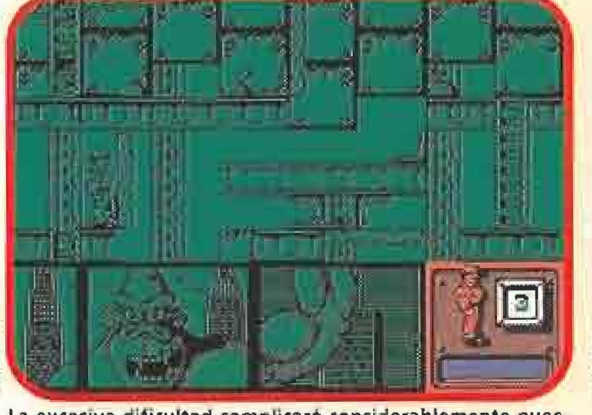
Aunque técnicamente no es demasiado espectacular la sencilla idea original da paso a un programa muy divertido.







Parece que a las compañías españolas les ha dado por rebuscar en el baúl de los recuerdos para resucitar viejos y legendarios clásicos de la programación. Si Dinamic hizo renacer al mítico «Phoenix» de sus propias cenizas, ahora le ha tocado el turno a Zigurat, que ha hecho lo propio con el vetusto pero divertido «Donkey Kong».



La excesiva dificultad complicará considerablemente nuestra loable objetivo: rescatar a la chica.



Las versiones de ocho bits mantienen muchos puntos en común con la realizada para Pc.

- **ZIGURAT**
- Disponible: **SPECTRUM, MSX, AMSTRAD, PC**
- V. Comentada: **PC**
- **Arcade**

Lógicamente no siempre estas nuevas versiones de los clásicos reponden a las expectativas creadas a su alrededor. Sin embargo en contadas ocasiones no sólo se mejora el programa original, sino que se le añaden tal cantidad de nuevas sorpresas que incluso se consigue hacernos olvidar el modelo en el que se inspiraba.

«Mega Phoenix» fue ya un excelente ejemplo de este particular, y «Kong's Revenge», aunque no llegue a tanto, está lo suficientemente bien pensado y ejecutado como para que tanto los fanáticos del «Donkey Kong» como sus detractores encuentren en alicientes para cargarlo en su ordenador y dedicarle algunas horas de su precioso tiempo de "jugones profesionales".

DURA SERA LA CAIDA

«Kong's revenge» está dividido en dos fases –con la correspondiente clave de acceso para la segunda– siendo la primera de ellas la que verdaderamente está inspirada en el legendario y divertido «Donkey Kong».

Esta nos plantea la peliaguda tarea de ascender entre plataformas y escaleras mientras hacemos frente a la retaila de barriles que los gorilas, situados en la parte superior de la pantalla, nos lanzarán por oleadas. Para ello podemos o bien saltarlos, lo cual requerirá gran precisión o bien romperlos a puñetazos, lo que sólo será posible con los de madera y no con los metálicos.

Aparte de esto, deberemos hacer frente a otros peligros, entre los que destacan los enemigos, la existencia de precipicios que debemos superar saltando y, sobre todo, la necesidad de utilizar las palancas –más abundantes cuanto más avancemos en la misión– para activar platafomas y superar zonas inaccesibles.

Esta primera fase está dividida en cinco subniveles, cada uno de ellos coronado por su correspondiente gorila, y su mayor inconveniente es que cada vez que cometamos un error, además de perder una de nuestras vidas, seremos devueltos a la zona inferior del subnivel en que nos encontrásemos.

Obvio resulta decir que la única forma de acceder de un subnivel a otro es eliminar al gorila de la zona superior, para lo cual tendremos que hacerlo caer de su plataforma.

Derrotados los cinco primeros gorilas se nos facilitará la clave de acceso al segundo nivel, que nos ofrece un panorama radicalmente distinto al ya visto en la primera. En esta ocasión nos enfrentaremos a una fase de scroll horizontal en la que nuestro objetivo es doble: por una parte derrotar a un gigantesco gorila y por otra rescatar a la chica que éste mantiene prisionera y que se halla dentro de una caja en el extremo derecho del mapa, cosa nada fácil, pues previamente deberemos desactivar un fastidioso mecanismo con cuatro certeros disparos. Mucho cuidado, porque en caso de errar en el disparo la que recibiría el impacto sería la bella joven cautiva y la partida habría acabado inevitablemente para nosotros.

Por cierto, que los molestos barriles de la primera fase tendrán también su lugar en esta segunda, si bien en ahora su contacto sólo nos restará parte de nuestra energía, que podremos reponer disparando a los barriles inmóviles de madera. De todos modos debemos tener en cuenta que si si por error disparamos sobre los barriles metálicos el efecto sería el contrario.

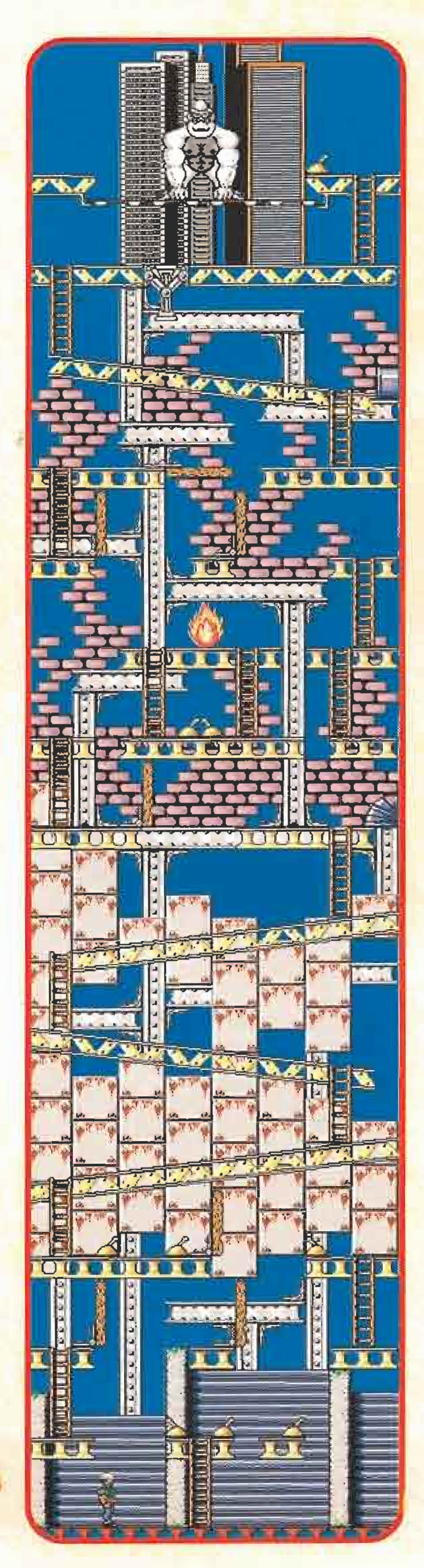
ESTE GORILA ME OBNUBILA

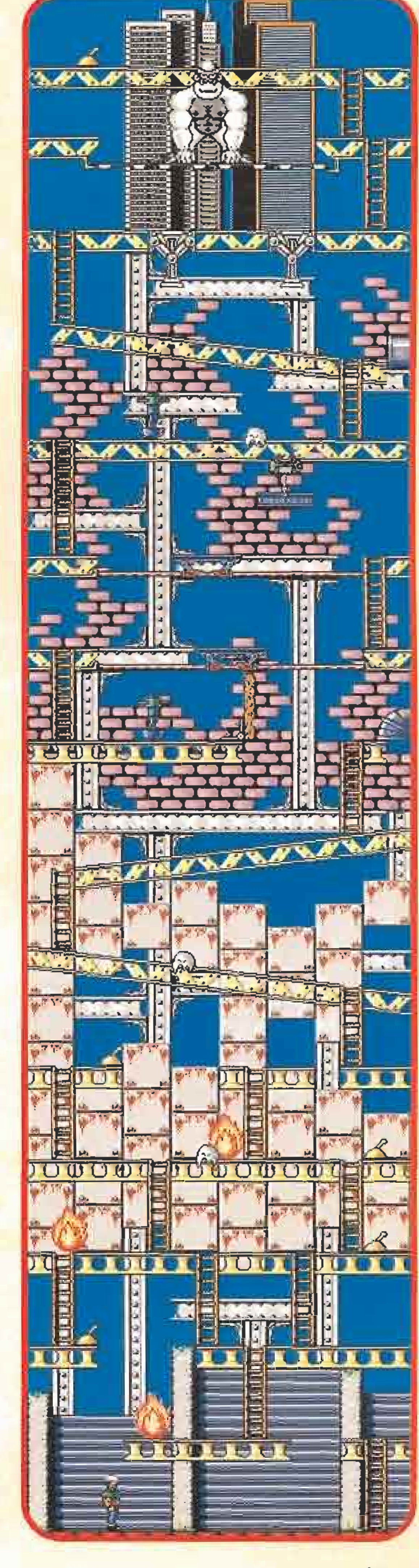
«Kong's revenge» es un juego que, sin llegar a ser especialmente brillante a nivel técnico, resulta adictivo y muy entretenido, y sobre todo sencillo en sus planteamientos, por lo que en apenas un par de partidas ya consigue engancharnos.

La mayor pega que se le puede achacar es su excesiva dificultad, motivada tanto por la extrema precisión de movimientos que nos exige, como por la ya mencionada circunstancia de que nos devuelva al principio del mapeado en los cinco subniveles de la primera fase.

J.E.B.

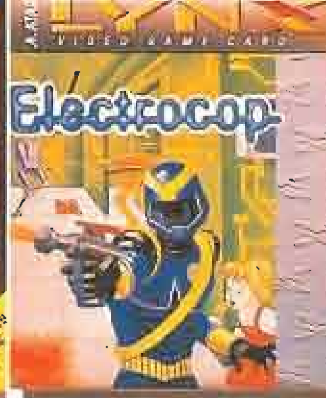








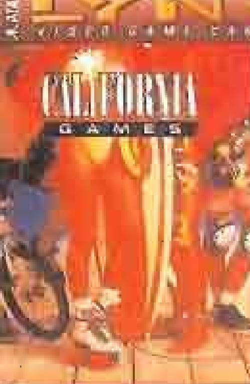


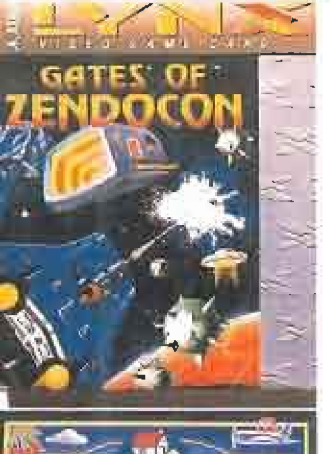




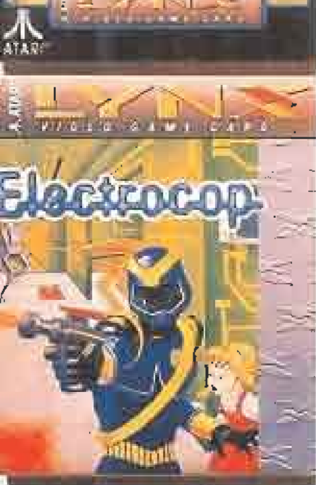
















PRIETO COMUNICACION

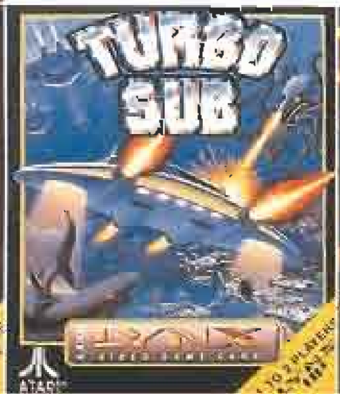


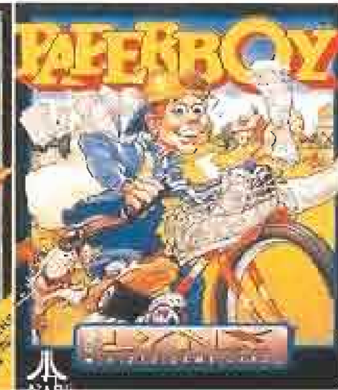
- 4.096 COLORES.
- UN MICROPROCESADOR GRAFICO DE 16 BITS.
- UNA DEFINICION ALUCINANTE.
- IMAGENES TRIDIMENSIONALES.
- UN SONIDO SUPER ESPECTACULAR CON CUATRO CANALES DE SALIDA.
- LUZ PROPIA PARA JUGAR POR LA NOCHE.
- HASTA 8 JUGADORES.



EL LYNX DE ATARI ES EL V
QUE TIENE LO QUE







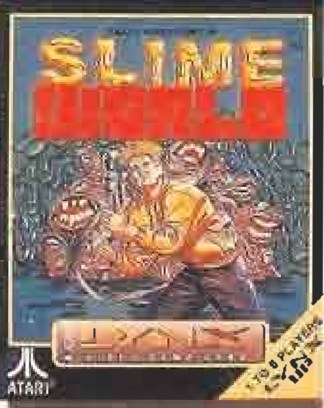
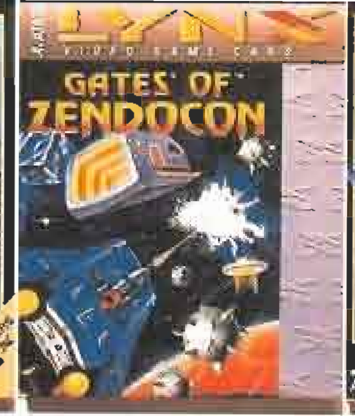










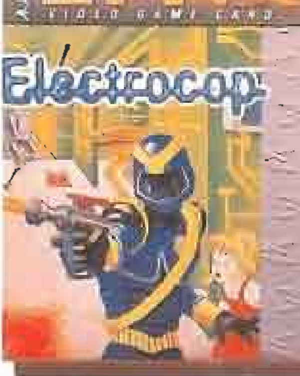





N COLORES



Regalamos un adaptador de corriente de 220 voltios y un programa.





- JOYPAD DE 8 DIRECCIONES.
- CANTIDAD DE JUEGOS INCREIBLES.

Y SI QUIERES:

- AURICULARES.
- PUEDES ENCHUFARLOS A LA RED, O EL COCHE.

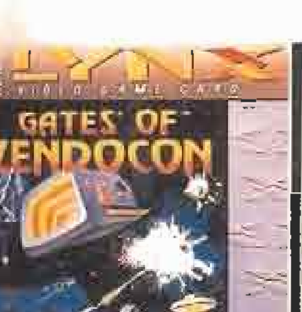




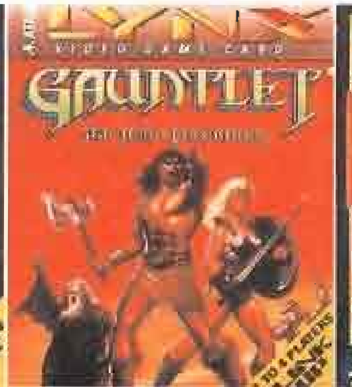
Nuria, 36 - Tel.: 734 98 02 - 28034 Mirasierra (Madrid)

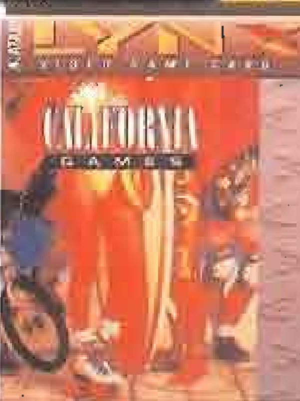


DEO JUEGO PORTATIL
IO TIENE NADIE.











¡¡ APROVECHATE !!

CONSIGUE GRANDES EXITOS PARA TU ORDENADOR DE 16 BITS, A UNOS PRECIOS ESPECTACULARES.



A.M.C. — AGOTADO	AFRICAN TRAIL SIMULATOR — 995	ARKANOID 2 — 995	ARMY MOVES — 995	ASPAR — 995	ASTERIX — 1.495	AVENTURA ESPACIAL — 995	AVENTURA ORIGINAL — 995	BALLISTIX — AGOTADO	BAR GAMES — 995
BASKET MAGIC JOHNSON — 995	BASKET MASTER — 995	PAK DRO DEL COMIC — 1.995	BEACH VOLLEY — 995	BLOOD MONEY — AGOTADO	BLUE ANGEL 69 — 495	BOBO — 995	BOMB JACK 1 — 995	BOXEO LOW BLOW — 995	JACK NICLAUS — 995
CAPITAN BLOOD — 495	CASTLE MASTER — 995	CAZAFANTASMAS 2 — AGOTADO	CHARLIE CHAPLIN — 495	CHASE H.Q. 1 — AGOTADO	CHUBBY GRISTLE — 495	CLOUD KINGDOMS — 995	COLORADO — 995	CONQUEROR — 995	CORSARIOS — 995
COZUMEL — 995	CRACKDOWN — 995	DOBLE DRAGON 2 — 995	DREAM WARRIORS — 495	E - MOTION — 995	ELIMINATOR — 495	ENMANUELLE — 1.495	EQUIPO A — 495	ESKIMO GAMES — 495	FLIGHT PATH 737 — 795
FUTBOL MANAGER 1 — 795	FULL METAL PLANET — 495	GAME OVER — 995	GARFIELD 2 — 995	GEMINI WING — 995	G - NIUS — 495	GONZALEZ — 995	GRAND PRIX CIRCUIT — 995	HAMMERFIST — 995	HEAVY METAL — 995
HORSE RACING — 995	HOSTAGES — 995	HOT SHOT — 795	HUNT FOR RED OCTOBER — 495	IMPOSAMOLE — 995	INFESTATION — 995	INTERNATIONAL 3 D TENNIS — 995	IRON TRUCKERS — 495	KARTING GRAND PRIX — 795	KENNEDY APROACH — 995
LIVINGSTON SUPONGO 2 — 995	LOS ANGELES: EL CAOS — 495	MAD MIX GAME 1 — 995	MAYA — 995	MAYDAY SQUAD — 995	MICHEL — 995	MICKEY MOUSE — 995	MINDBENDER — 495	MISION IMPOSIBLE 2 — 995	MOT — 995
MUTANT ZONE — 995	NARCOPOLICE — 995	NEATHER WORLD — 495	NEVER MIND — 495	RANK XEROX — AGOTADO	OPERACION NEPTUNE — 995	OPERATION THUNDERBOLT — AGOTADO	HYDRA — 995	OVERLANDER — 995	PACMANIA — 995
PAK 3 DE OPERA — 995	PAK GAMES SUMMER EDITION — 995	PARIS DAKAR — 995	PETER BREDSLEY — 495	PETROVIC — 995	PHANTOM FIGHTER — 495	PICAPIEDRAS — 495	PINBALL FIRST PERSON — 995	PINBALL MAGIC — 995	POLE 500 C.C. — 995
POWER BOAT — 995	POWER DRIFT — 995	PROHIBITION — 995	PURPLE SATURN DAY — 495	ROCK AND ROLL — 495	ROGGER RABBIT — 1.495	SAINT DRAGON — 995	SECONDS OUT — 795	SENTINEL WORLDS — 995	SHERMAN M - 4 TANK — 995
SIMULADOR DE TENIS — 995	SIRWOOD — 995	SKIDZ — 995	OTELLO KILLER — 995	SKRULL — 495	SKY BLASTER — 495	SOL NEGRO — 995	SPACE PORT — 995	STAR CONTROL — 995	STRIP POKER DELUXE — 995
STRYX — 495	STUNT CAR RACE — 995	SUPER CARS — 995	SUPER SKI — 495	SUPERMAN — 995	TARGHAN — 995	TEMPLOS SAGRADOS — 995	TERRAMEX — 495	TEST DRIVE 2 — 995	THAI BOXING — 795
THUNDER STRIKE — 995	TOI ACID GAME — 995	TOYOTTES — 995	TRANTOR — 995	TURBO OUT RUN — 995	JUPITER MASTERDRIVE — 995	TUSKER — 995	T.V. SPORTS FOOTBALL — AGOTADO	ULISES — 995	ULTIMATE DARTS — 495
ULTIMATE GOLF — AGOTADO	WANDERER 3D — AGOTADO	WIZARD WAR — 495	WORLD DARTS — 995	CAPITAN TRUENO — 995	PICK AND PILE — 995	SWIV — AGOTADO	SKULL AND CROSSBONES — 995	POLI DIAZ — 995	DISCOS VIRGENES (see below)

DISCOS VIRGENES

10 discos NASHUA 5.25"	990
50 discos NASHUA 5.25"	4.490
10 discos NASHUA 3.5"	1.990
50 discos NASHUA 3.5"	8.900

GARANTIZADOS 100 X 100

RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON A:

TELEJUEGOS
AP. DE CORREOS 23.132
MADRID

FORMA DE PAGO: CONTRARREMBOLSO.
Sí, deso recibir contrarrembolso (pagandolos al recibir el paquete) los juegos que les indico en este cupon de pedido.
NO MANDE DINERO POR ADELANTADO

NOMBRE ____
APELLIDOS ____
DOMICILIO ____
POBLACION ____
PROVINCIA ____ CODIGO POSTAL ____
TELEFONO ____
NUMERO DE TELECLIENTE ____ si aun no eres TELECLIENTE poner NUEVO

MODELO DE ORDENADOR

- ☐ ATARI ST
- ☐ AMIGA
- ☐ PC DE 5.25"
- ☐ PC DE 3.5"

MARCAR el modelo de ordenador para el que se quieran recibir los juegos. Gracias.

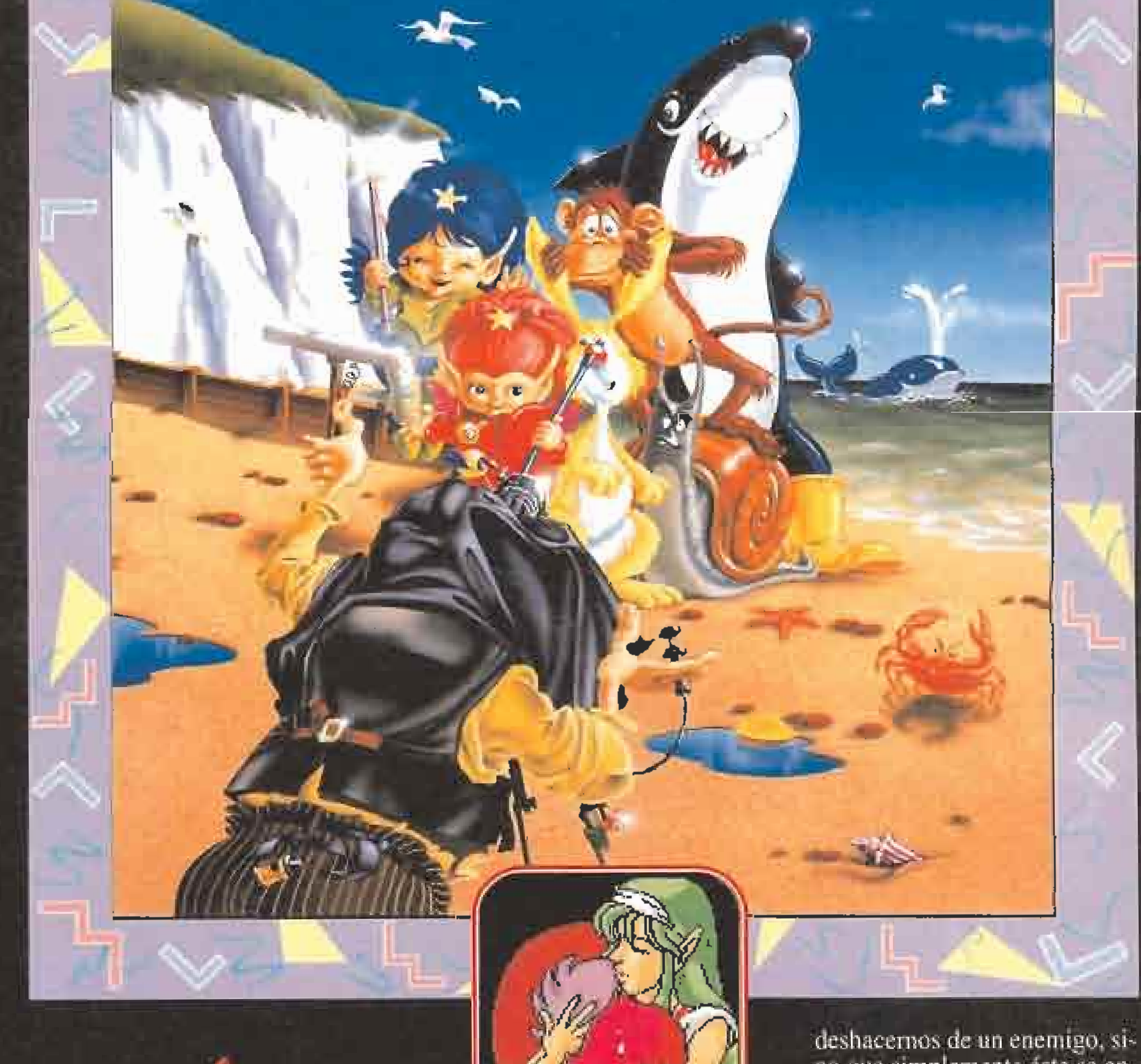
TITULOS	PRECIO
GASTOS DE ENVIO	250
TOTAL	



RODLAND

Inspirándose en una recreativa de Jaleco, The Sales Curve acaba de dar una nueva muestra de su excelente hacer en el terreno de las conversiones, –recordar sin ir más lejos «Silkworm»–, trayendo hasta nuestros ordenadores un sensacional arcade de plataformas en el más puro estilo «Bubble Bobble», «Rodland».





Buscando a MAMÁ desesperadamente

- **THE SALES CURVE**
- Disponible: **SPECTRUM, AMSTRAD, C64, AMIGA, ATARI ST**
- V. Comentada: **AMIGA**
- **Arcade de plataformas**

Tam y Rit, dos pequeños duendecillos de aspecto simpático y bondadoso, son los personajes centrales del juego y su misión, auténticamente desesperada, no es otra que rescatar a su querida mamá de las garras de un perverso malhechor, que la ha secuestrado con quién sabe qué perversas intenciones.

Para llegar hasta ella van a tener que recorrer un largo y peligroso camino en forma de 40 pantallas distintas, habitadas por malignos personajes que tratarán por todos los medios de restarles una de sus vidas.

La estructura del programa es por tanto la clásica de un juego de plataformas con desarrollo pantalla a pantalla. En concreto el sistema para obtener el paso de una a otra es muy similar al de *una de las grandes leyendas* de este género, «Bubble Bobble», esto es, simplemente eliminar por completo todos los enemigos que pululan por cada uno de los niveles.

No tan indefensos...

Aunque el aspecto de nuestros héroes puede llevar a pensar que son incapaces de matar a una mosca, lo cierto es que gracias a la inestimable ayuda de dos pequeños instrumentos, los "Rods of Sheesanamo" –algo así como las varas de Sheesanamo–, su capacidad para deshacerse de sus enemigos es asombrosa, especialmente por la curiosa forma que tienen de llevarla a cabo.

En primer lugar deben atrapar a sus adversarios con el "rod", para a continuación voltearlos de uno a otro lado por encima de sus cabezas... Parece contundente y lo es, porque al tercer golpe contra el suelo nuestros enemigos pasarán a engrosar el censo del averno.

Por otra parte si no queremos deshacernos de un enemigo, sino que simplemente éste se encuentra en nuestro camino y no nos deja pasar, podemos recurrir al menos agresivo método de agarrarlo con nuestro "rod", voltearlo solamente una vez por encima de nuestra cabeza y soltarlo, con lo cual nuestro camino quedará libre de molestos impedimentos.

En cualquier caso contamos con una segunda ayuda casi tan valiosa como nuestros "rods", los "rainbow shoes" –zapatos del arcoiris–, que nos dan el poder para construir escaleras allí donde lo deseemos, ya sea hacia arriba o hacia abajo.

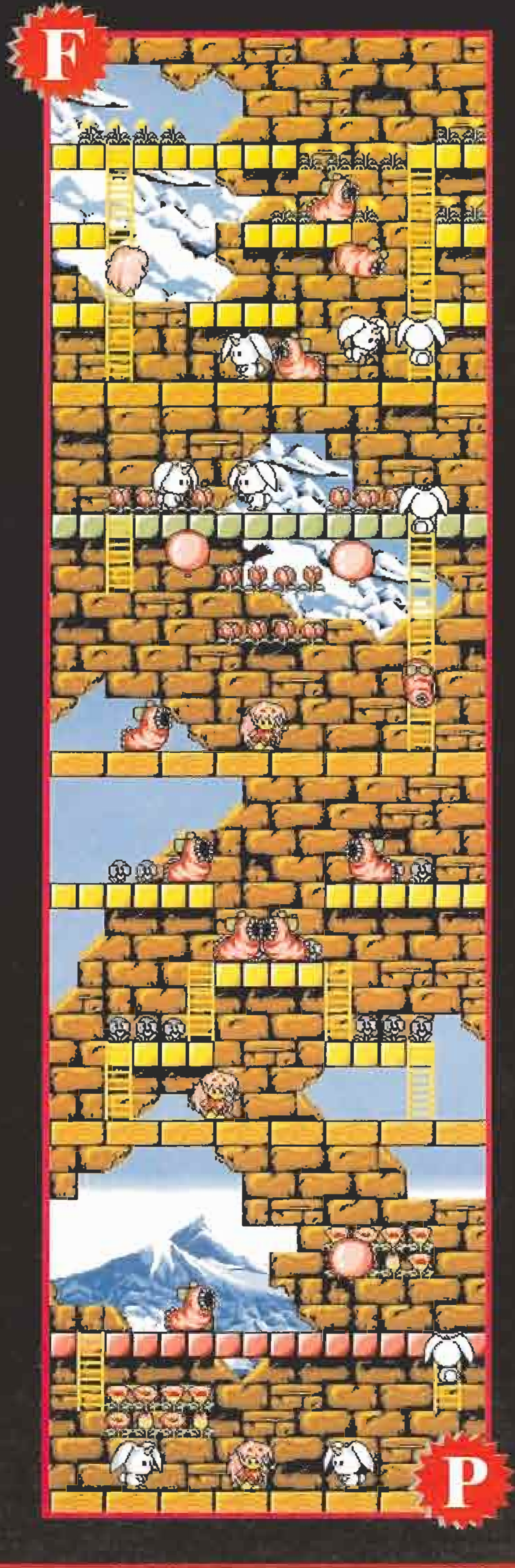
Gracias a ello podremos encontrar recorridos alternativos a los que nos ofrecen las estructuras que forman cada pantalla, llegar hasta objetos de otra forma inaccesibles o escapar del acoso de los enemigos. De cualquier modo en este último caso deberemos tener en cuenta que nuestros adversarios también pueden utilizar nuestras escaleras en beneficio propio.











Personajes



ANEMONOS
Aparecen fundamentalmente en los primeros niveles, y probablemente por ellos son los menos peligrosos de nuestros adversarios.



ZORRILLOS
Haciendo honor a su fama de ser sumamente astutos, se convertirán en un constante incordio cuando aparezcan.



GOMINOLOS
Llegaremos a odiarlos gracias a su extraña habilidad para auto-duplicarse; procura deshacerte de ellos rápidamente.



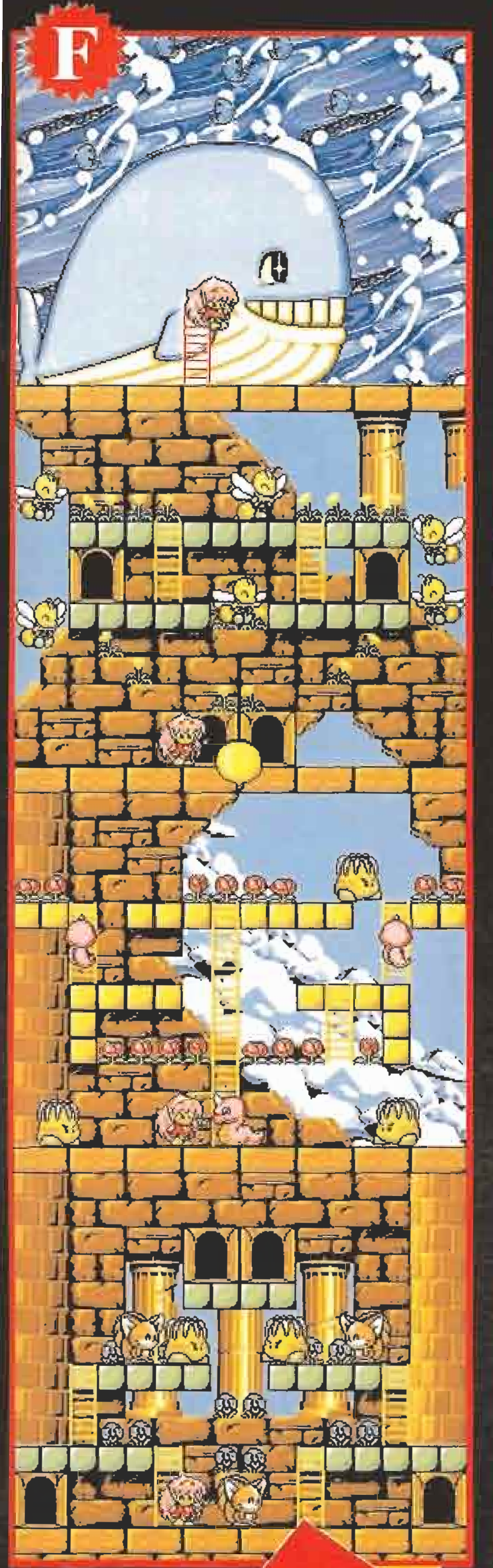
LANGOSTOS
Es probable que bien cocidos se convirtieran en suculento manjar, pero mientras tanto sus pinzas seguirán siendo muy peligrosas.



ESTRELLAS DE MAR
Mantente alejadas de ellas y de los objetos que te lanzan o de lo contrario verás a sus parientes de los cielos.



MAZORCOS
Al igual que los anémonos su agresividad es tan reducida como su capacidad cerebral. Eliminarlos será casi coser y cantar...



Objetos

DINAMITA
Al explotar provoca un barrido en horizontal de la pantalla, que mandará a mejor vida a cuantos enemigos encuentre a su paso.



MONEDAS
Si las recogemos saldrán disparadas hacia arriba, rebotando varias veces y acabando por hacer explosión.



MISILES
Si pasamos sobre ellos saldrán disparados en nuestra misma dirección, eliminando al primer enemigo con que se topen en su trayectoria.



FRUTAS
En más de una ocasión tras destruir a los enemigos encontraremos esta recompensa, estupenda para aumentar nuestro marcador.



BOMBAS
Al tocarlas provocan una explosión, cuya onda expansiva acabará con todos los enemigos que se encontrasen en su proximidad.



LETRAS
Aparecen al destruir a los "kaburas", y si conseguimos formar la palabra "EXTRA" seremos recompensados con una vida.

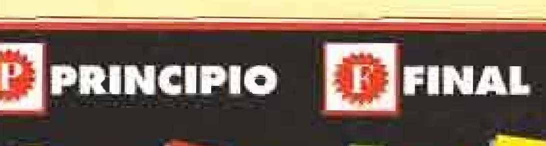


ESTRELLA
Una nueva sorpresa destinada a mandar a nuestros enemigos al otro barrio. Probar a tocarla y comprobar los resultados.



BOLAS
Al hacer uso de este objeto cada una de las bolas recorrerá aleatoriamente la pantalla, exterminando enemigos en su camino.

P PRINCIPIO F FINAL



Mas de cal y alguna de arena...

Todavía no hemos acabado de enumerar la lista de ayudas con que el juego nos ofrece para hacer frente a nuestros enemigos, y ahora nos encargamos de un campo inevitable dentro de este género, la aparición –tras eliminar un enemigo– de objetos especiales con diferentes utilidades, que podéis encontrar en el recuadro que hemos incluido junto a estas líneas.

No podemos olvidar tampoco las letras, gracias a las cuales podremos obtener una vida extra. Estas sólo aparecerán si previamente recogemos todas las flores esparcidas por cada una de las pantallas. Esto provocará una súbita mutación en todos los enemigos, que se tornarán en "kaburas" –pequeños seres de color rojizo–; es entonces cuando al eliminarlos dejarán libre una píldora con una letra dentro, que se cambiará sucesivamente por otras diferentes a medida que pase el tiempo.

Sólo falta ya mencionar, y aquí dejamos ya las de cal y empezamos con las de arena, que algunos enemigos poseen curiosas habilidades para atacarnos como lanzarnos proyectiles o agredirnos con su pegajosa lengua.

Por último debemos también hacer referencia a los peores peligros con los que nos enfrentaremos a lo largo de nuestra andadura, los enemigos de final de fase, individuos tan difíciles de eliminar como escurridizos y agresivos.

Llena tu vida de color

«Rodland» tiene la innegable virtud de ser uno de esos escasos juegos que antes de ser experimentados ya poseen la propiedad de "entrarnos por los ojos", o dicho de otra manera, sus gráficos son tan coloristas y llamativos que incitan a prestarle atención.

Este poderoso reclamo se ve reforzado por otros como las simpáticas musiquillas que nos amenizan la partida o las pantallas intermedias entre fase y fase en el más puro estilo del dibujo animado japonés.

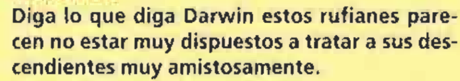
De todos modos, el factor primordial a ensalzar sobre el conjunto general es la increíble jugabilidad del programa, que se traduce en una adicción a prueba de bomba y que llega a sus máximos extremos en la opción de juego simultáneo para dos personas.

En definitiva, una excelente conversión de un arcade de plataformas que grabará su nombre en letras doradas dentro de los anales de su género. No lo dudes, su poder te enganchará.

J.E.B.







MAKAKOS
Diga lo que diga Darwin estos rufianes parecen no estar muy dispuestos a tratar a sus descendientes muy amistosamente.



TIBURONES
Aunque sean famosos por sus afilados dientes, en este caso nuestra principal preocupación será evitar las lágrimas que nos lancen.



NESSIES
Como su propio nombre indica son parientes lejanos del famoso monstruo, aunque su comportamiento es mucho más reprochable.



CONEJITOS
Pueden parecer inofensivos, pero sería aconsejable que no le dejaseis alcanzar las zanahorias por nada del mundo.



POLIMORFOS
Si repugnante es su aspecto, aún lo es más su pegajosa lengua. Andar despiertos o despediros de una de vuestras vidas.

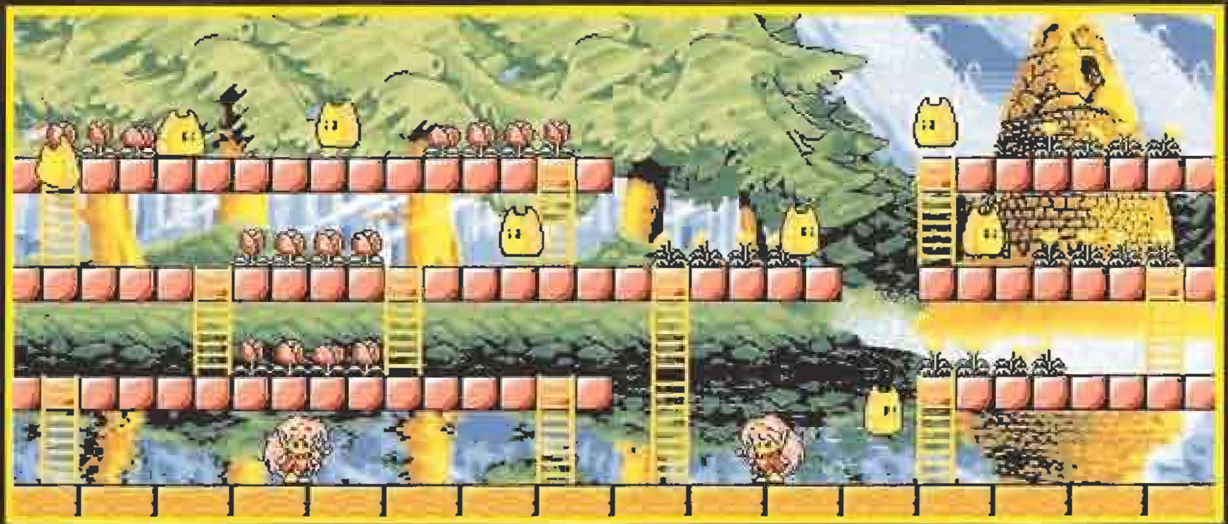


AVISPAS
Vuelan libremente por la pantalla, y es precisamente esa movilidad lo que las convierte en enemigos muy peligrosos.



RODLAND

Buscando a MAMÁ desesperadamente

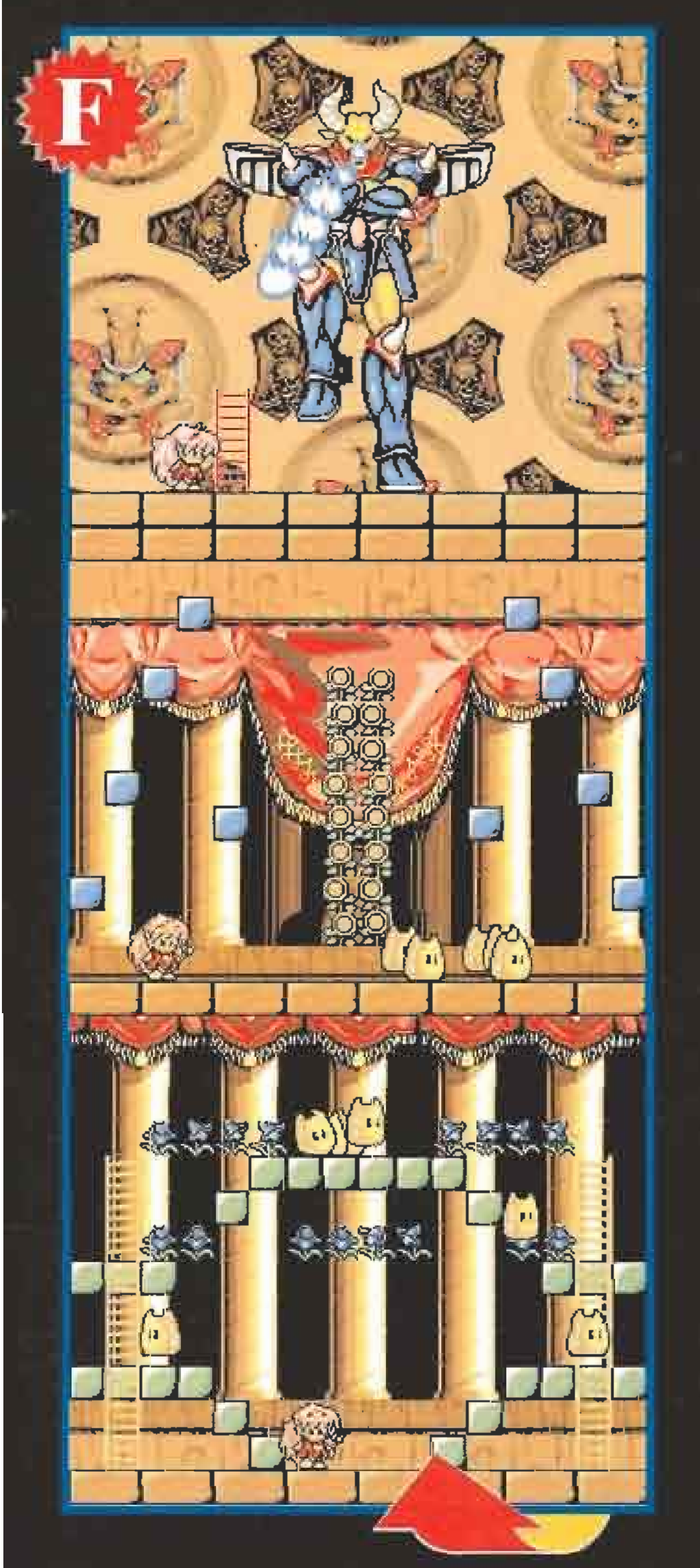


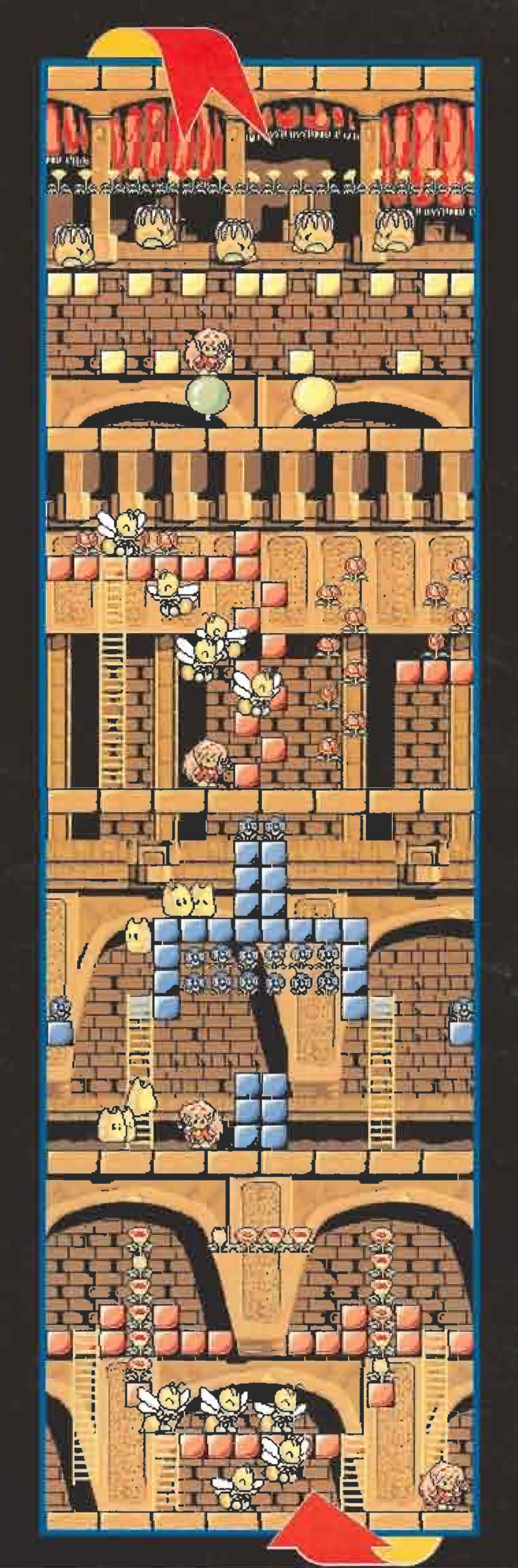


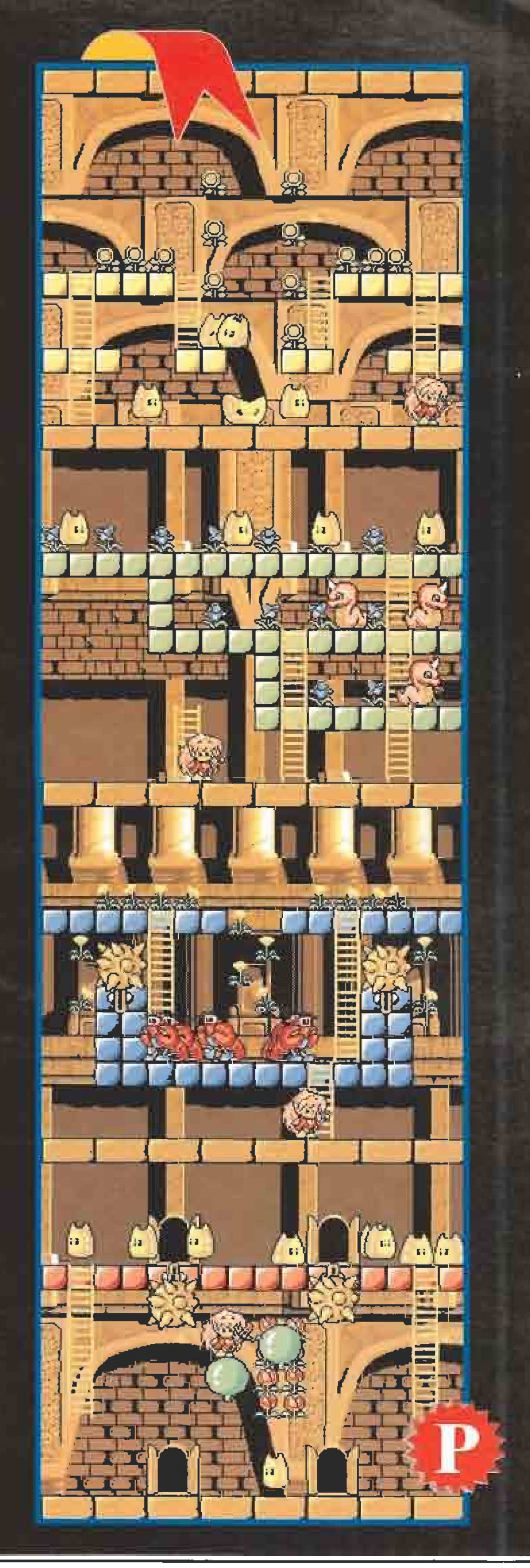




Tam y Rit, los dos pequeños protagonistas de nuestra aventura, pugnarán sin descanso para liberar a su mamá de las garras de un perverso malhechor.







Gracias a la ayuda de las varitas de Sheesanamo y los Zapatos del Arcoiris, Tam y Rit podrán deshacerse de sus enemigos, volteándolos de uno a otro lado repetidamente.

TODOS LOS MESES RENOVAMOS LOS LISTADOS, BUSCAMOS LAS ULTIMAS NOVEDADES Y LAS MEJORES OFERTAS. SOLO PARA TI. ¡NO TE PIERDAS ESTA PAGINA! ESTAMOS TODOS LOS MESES.

PRECIOS IVA INCLUIDO

TIENDAS MAIL SOFT
ABRIMOS SABADOS TARDE

ABRIMOS EL DOMINGO 5 DE ENERO

GARANTIA EN TODOS NUESTROS PRODUCTOS

MAIL soft

VENTA POR CORREO

HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20,30
SABADOS DE 10,3 A 14 h
TELF:(91) 527 39 34
539 04 75/ 539 34 24
FAX: 467 59 54

Descuenta 500 ptas a los precios de los cartuchos



PERIFERICOS

Convertidor para cartuchos SEGA 8 bit	6.490
Cable video monitor	1.499
Power PAD	2.599
Arcade Power Stick	7.900
Euroconector	3.500
Joystick ADS	3.500
Telemach 200	6.900

TE REGALAMOS UN JUEGO Y 2 PAD

ESTE MES AL PEDIR TU MEGADRIVE 29.900



DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.

CARTUCHOS MEGADRIVE

688 Attack Sub	6990	Golden Axe	6990	Shadow dancer	6990
Afterburner II	6990	Hantasy Star III	8490	Sonic	6990
Alien Storm	6990	Hard Ball	7990	Space Harrier	6990
B. Douglas Boxing	6990	Hard Driving	6990	Spiderman	6990
Baseball	6900	Hellfire	6490	Star control (12 Mb)	8490
Batman	7990	Hockey	8490	Starflight	8490
Battle Squadron	8490	James Pond	8490	Street of rage	7990
Battle Tank	8490	Jewels Master	6990	Strider	8490
Block Out	7990	Jhon Madden	6490	Super Hang on	6990
Bonanza Brother	7990	Juction	6490	Super league Baseball	6990
Budokan	8490	King's Bounty	7990	Super Mónaco GP	6990
Centurion	8490	Klaxx	6990	Super real Basketball	6990
Columns	5490	Lakers V. Celtics	6990	Super Thunderblade	6990
Cyberball	6990	Last Battle	6990	Sword of Sodan	8490
D.J. Boy	3990	Mercs	7990	Sword of Vermillion	8490
Decapattack	6990	Mickey Mouse	8490	The inmortal	8490
Dick Tracy	6990	Might And Magic	8490	Thunderforce II	6990
Dynamite Duke	6990	Moon Walker	7990	Thunderforce III	6990
E. Swat	6990	Out Run	7990	Toe Jam and earl	7990
F22 Interceptor	7990	PGA Golf	8490	Truxton	6990
Faery Tale	8490	Phantasy Star II	8490	Turrican	8490
Fantasia	7990	Phelios	4490	Twin Hawk	6990
Fatal Rewind	6990	Populous	8490	Warrior of Rome	8990
Fire shark	6990	Rambo III	5990	Wonderboy III	6990
Flicky	4490	Rastan saga II	6990	World Cup Italia 90	5990
Forgotten World	6990	Revenge of Shinobi	6990	Wrestle war	6990
Ghostbuster	6990	Road Bush	8490	Zanny Golf	8490
Gouls 'n' Ghost	8490	Sagaia	6990	Zoom	5990

MASTER SYSTEM II

14.900 ptas

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.

CARTUCHOS SEGA

DESCUENTALE 500 PTS A ESTOS PRECIOS

[illegible]	[illegible]	Forgotten Worlds	5990	Quartet	3490
[illegible]	5990	Galaxy Force	3990	R-Type	5990
Alex Kidd in Shinobi	5590	Gauntlet	6990	R.C. Grand Prix	5990
Alex Kidd	4990	Ghostbusters	4990	Rambo II	5590
Alex Kidd High Tech	4990	Ghosthouse	3490	Rampage	5590
Alien Storm	5990	Ghouls and Ghosts	5990	Rastan	5590
Alien Syndrome	3990	Golden Axe	5990	Running Battle	5990
Altered Beast	5590	Golvellius	3900	Scramble Spirit	5590
American Pro-Football	4990	Great Volleyball	3900	Sega Chess	6490
Asterix	5990	Impossible Mission	6990	Shadow Dancer	5990
B. Douglas Boxing	5990	Indiana Jones	6990	Shinobi	5590
Back to the Future	5990	Italia 90	5590	Slap Shot	5590
Basketball Nightmare	5590	Joe Montana Football	5990	Sonic	5990
Battle out Run	5590	Laser Ghost	4990	Space Harrier	4990
Bonanza Brother	5990	Line of Fire	5990	Speedball	5990
Bubble Bobble	5590	Maze Hunter	3490	Spiderman	5590
California Games	5590	Mercs	6490	Strider	5990
Chase HQ	5590	Mickey Mouse	5990	Submarine Attack	5990
Chopllifter	4990	Moonwalker	5990	Summer Games	4990
Columns	4990	Operation Wolf	5590	Super Mónaco GP	5590
Cyber Shinobi	5990	Out Run	5590	Thunderblade	5590
Dead Angle	5590	Pacmania	6990	Vigilante	5590
Dick Tracy	5990	Paper Boy	6990	Wonderboy	4990
Double Dragon	5590	Parlour Games	3490	Wonderboy III	5590
Double Hawk	5590	Populous	6990	Wonderboy in Monster	4490
Dynamite Duke	5990	Pro Wrestling	4990	World Games	5590
E-Swat	5990	Psychic World	5990	World Soccer	4990
Flintstones	5990				

OFERTAS SEGA

Action Fighter	1990	Fantasy Zone	1990	Secret Command	1990
Aztec Adventure	1990	Fantasy Zone the Maz	2990	Super Tennis	1990
Black Bel	1990	Global Defense	1990	Teddy Boy	1990
Captain Silver	2990	Great Baseball	2990	The Ninja	1990
Carme San Diego	2990	My Hero	1990	Transbot	1990
Cloud Master	2990	Phantasy Star	2990	World Gran Prix	1990
Enduro Racer	1990	Rescue Mission	1990		

ATARI LYNX - 17.900



LYNX II - 17.900

PRODUCTO ESPECIAL 16 Bits



TITULO	PC 5 1/4 PC 3 1/2	AMIGA ATARI
ANCIENT ART OF WAR	3900	[illegible]
BATALLA DE INGLATERRA	5590	[illegible]
BLACK CROWN	5990	
CARMEN SAN DIEGO	5900	[illegible]
CRIME WAVE	3990	[illegible]
DRAGONS BREATH	4490	[illegible]
ELITE+	4990	[illegible]
F-15 II	6990	[illegible]
F 29 RETALIATOR	3990	[illegible]
F14 TOM-CAT	4490	
F15 II MISIONES	2250	
FUTURE WAR	5990	[illegible]
HEART OF CHINA	7990	
INDIANA ADV. CASTELLANO	5490	[illegible]
KING'S QUEST V	6990	
KNIGHT OF SKY	5490	
LA COLMENA (EROTICO)	5990	5990
LINKS	5490	
LOOM	3990	3990
M1 TANK PLATOON	6990	[illegible]
MAD TV	3990	3990
MANIAC MANSION	3990	3990
MIG 29 FULCRUM	3990	[illegible]
MINDWINTER	5490	5490
MURDER	3990	2990
MURDERS IN SPACE	4490	[illegible]
OPERATION STEALTH	3990	[illegible]
RAIL ROAD TYCOON	5990	[illegible]
SECRET OF MONKEY ISLAND	5990	[illegible]
SILENT SERVICE II	6990	6990
SIM EARTH	6490	
SPACE ACE II	8995	[illegible]
SPACE QUEST IV	7990	
THE SECRET WEAPONS	6990	
THEIR FINEST MISSION	1990	[illegible]

EXITOS PC 5 1/4 - 3 1/2

JUEGOS DE 1200 ptas.

PC 5 1/4 y 3 1/2 - 995

2x1 AMSTRAD DISCO

SUPER NOVEDADES PROXIMOS LANZAMIENTOS

TITULO	SPECTRUM AMSTRAD	COMMODORE	AMSTRAD DISCO +3	PC 5 1/4 PC 3 1/2	AMIGA ATARI
9 LIVES					2500
AGE				3995	3995
AIR COMBAT				5900	5900
AIR SEA SUPREMACY	1900		4500	5900	5900
ALIEN STORM	1200	1200	2250		2250
ARMADA (ESTRATEGIA)				2850	2850
BABY JO				2850	2850
BEAST BUSTER					2850
BORODINO (ESTRATEGIA)				2850	2850
DEATHBRINGER				2950	2950
ECO-PHANTOM				3150	3150
EL GRAN HALCON	1200	1200	2250		2250
EL PADRINO III				2250	2250
ENGLAND CAMP. EUROPA	1200	1200	2250	2250	2250
FACE OFF					3995
FASCINATION				3995	3995
FAST LANE				4900	
FORMULA 1	1295		2250	2250	
G-LOC (AFTERBURNER II)	1200	1200	2250		2250
GAUNTLET III	1200	1200	2250		2250
GOBLINS				3995	3995
GUARDIANS			2250	2500	2500
HEROQUEST	1700	1700	2500		3900
HEROQUEST EXPANSION	1700		2500		3900
HUNTER				3450	3450
IRON LORD	1300			3900	3900
JAMES BOND COLLECTION	1500	1500			3900
KONG'S REVENGE	1295		2250	2850	
LAST BATTLE		1500		3900	3900
LONE WOLF	1200	1200	2250	2850	
MANCHESTER EUROPA	1200	1200	2450		2850
MAUPITI ISLAND				3995	3995
MEGATWINS	1200	1200	2250		2250
OPERA SUPER SPORT	2650		2950	4495	
OUT RUN EUROPA	1200	1200	2250		2250
PACK BOOM 92				4495	4495
PACK DINAMIC 92	1750	1750	2500	3900	3900
PACK QUE PASADA				3150	3150
PITGTHER	1500	1500	2500		3900
PROTENNIS TOUR II				3900	3900
R-TYPE II					3450
ROBOZONE	1200	1200	2250	2250	2250
ROD LAND	1500	1500			3900
SMASH T.V.	1200	1200	2250	2250	2250
SOCCER STARS		1995		4500	3995
STEVE MC QUEEN				2500	2500
STORMBALL				2250	2250
STRIP POKER II DELUXE				3450	3450
SUPER SPACE INVADERS	1500	1500	2500	3900	3900
TERMINATOR 2	1350	1350	2250	2850	2850
THE FINAL CONFLICT (W G)				2850	2850
THE SIMPSONS	1350	1350	2250	2850	2850
THUNDERMANK				4995	4995
TIP OFF				3995	3995
TORTUGAS NINJA II	1350	1350	2250	2850	2850
TOURNAMENT GOLF				3900	3900
VOLFIED		1200		2950	2950
WILD WHEELS				2250	2250
WORLD CLASS RUGBY	1200	1200	2450	3150	3150
WRECKERS	1200			2650	2650
WRESTLING WWF	1350	1350	2250	2850	2850

LIBROS DE PISTAS Y MAS COSAS ...

Indy	1200	Cable cassette Amstrad	1200	Interface Kempston (SP)	2475
Maniac Mansion	1200	Cassette Commodore 64	6500	Modulador TV Amstrad	9500
Loom	1200	Conversidor TV Amstrad	21900	Ram Jet +2A	11500
Monkey Island	1200	Copiador Audio C-64	2900	Ram Jet +3	11500
Drakkhen	1200	Copiador Audio C-64 con fuente	3990	Ram Jet ZX	11000
King's Quest V	1200			Reset para pokes C-64	1500
Todas Aventuras AD	1200				

SUPER EXITOS

TITULO	SPECTRUM AMSTRAD	COMMODORE	AMSTRAD DISCO +3	PC 5 1/4 PC 3 1/2	AMIGA ATARI
3D CONSTRUCTION KIT	3900	3900	3900	3900	2990
ACIEN BATTLES (WAR GAMES)	1200		2250	2450	2450
BATTLE OF BULDGE	1200		2250		2250
BLOODWICH				2250	
BLUE BROTHER				2850	2850
BOSTON BOMB CLUB				2500	2500
BUDOKAN	1500	1500	2250	2500	2500
CALIFORNIA GAMES II				2250	
CARGA CABALLERIA (ESTR)				2850	2850
CELICA GT4	1200	1200	2250		2250
CHIP CHALLEGER	1200	1200	2250	2250	2250
CRETA 1941 (WAR GAMES)	1200		2250		
DARKMAN	1350	1350	2250		2250
DESAFIO TOTAL	1350	1350	2250		2250
DESPERADO 2	1200		2250	2850	
DRAGON OF FLAME	1900	1900	2850	3990	3990
EMLYN HUGHES	1100	1100	2250		2250
EUROPEAN SUPERLEAGUE	1100		2250	2250	2250
F-15 STRIKE EAGLE	1350	1350	2250	3900	3900
F-16	2250	2250		4990	4990
F-19 STEALTH FIGHTER	2850	2850		5990	5990
FINAL FIGHT	1200	1200	2250		2250
FOOTBALL MAN. W.CUP ED	1200	1200	2250	1595	1595
FOOTBALL MANAGER II	595	595	1495	1495	1495
GAZZA II	1200	1200	2250	2250	2250
GOLDEN AXE	1200	1200	2250		2250
GOLDEN BASKET	1200		2250	2850	
GREMLINS 2	1200		2250	3900	
GUNSHIP	1350	1350	1900	3990	3990
HAMMER BOY	1500	1500	2250	2500	2500
HEROES OF THE LANCE	1350	1350	2250	3990	3990
KICK OFF	595	595	1495		1495
KICK OFF II	1200	1200	2250	3995	3995
LA BATALLA DE INGLATERRA	495	495		5595	5595
LEMMINGS				3900	3900
MERCS	1200	1200	2250		2250
MIGHTY BOMB JACK				3900	3900
MONACO GRAND PRIX	1200	1200	2250		2250
MUNDIAL FUTBOL (OPERA)	1200		1900	2850	
NIGHTSHIFT	2850	2850	3200	3990	3990
NORTE Y SUR	1200	1200	2250		
OCTUBRE ROJO	1200	1200	2250	2250	2250
PACK A TODA MAQUINA II	1750	1750	2850		
PACK CAPCOM	1550		2250		
PACK MEGABOX	1750	1750	2250	3900	2500
PACK PLADINUM	1550	1550	2250		
PACK SEGA MASTER MIX	1750	1750	2950		
PACK T.N.T	1500	1500	2250		2500
PACK WINNING TEAM	1900	1900	3900		3900
PANG	1200				2250
PANZA KICK BOXING			2250	2500	2500
PREDATOR 2	1200	1200	2250	2250	2250
PREHISTORIK				2500	2500
PRINCE OF PERSIA			2250	2500	2500
RAZAS DE NOCHE	1200	1200	2250	2850	2850
RBI 2 BASEBALL	1500	1500	2250	2500	2500
REGRESO AL FUTURO III	1200	1200	2250	2250	2250
RICK DANGUEROUS II	1200	1200	2250	2250	2250
ROBOCOP II	1350				2250
SHADOW DANCER	1200	1200	2250		2250
SHERMAM M4			995	995	995
SIM CITY	1350		2250	3900	3900
STRIDER II	1200	1200	2250		2250
SUBBUTEO	595	595	1495	1595	1595
SUPER OFF ROAD RACER	1200	1200	2250	2250	2850
SUPERMAN	595	595	1595	1595	
TENNIS CUP			995	995	995
TOKI					2250
TORTUGAS NINJA	1350		2250	2850	2850
TOUR 91	1200		2250	2250	
TURRICAN II	1200	1200	2250		2250
VULCAN (WAR GAMES)	1200		2250	2450	2450
W.C. BOXING MANAGER	1200	1200	2250	2850	2850
W.C. SQUASH	1200	1200	2450	3150	3150
WORLD SOCCER SEGA	1500	1500	2900		3900

JOYSTICKS

Jetfighter	[illegible]	Phaser One	[illegible]
Konix	[illegible]	Quickjoy III	[illegible]
Konix autofire	[illegible]	Stick Ball	[illegible]
Navigator	[illegible]	Topstar	[illegible]
PC Zero-Zero + Tarj	[illegible]	Zero Zero	[illegible]
Pc Zero-Zero Winner	[illegible]	Zero-Zero super	[illegible]
		Zero-Zero Winner	[illegible]

SONIDO PARA TU PC CON SOUND BLASTER



VERSION 2.0
24.900 ptas

- DIGITALIZA - MIDI
COMPATIBLE AD-LIB SOUNDBLASTER

COMPLEMENTOS

STEREO CHIP	6.500
ALTAVOCES	4.995
MIDI BOX	17.900
SOFT VOICE EDITOR	14.900
SOFT COMPOSER	16.500
SOFT UP MUSIC	7.900

LO MAS INERESANTE DE LOS PROGRAMAS P.D. REUNIDOS POR MAIL SOFT



Disponible en Amiga

Y SOLO CUESTAN COMO 1 PROGRAMA: 2.250 pts

DISCOS VIRGENES

GARANTIZADOS

NUEVO PRECIO
10 discos 3 1/2 **795**
50 discos 3 1/2 **3.490**

10 discos 5 1/4	495
10 discos 3"	3.900
10 discos 3 1/2 HD	1.500
10 discos 5 1/4 HD	995

Envía este cupón a Mail Soft, Pº Santa Maria de la Cabeza, 1. 28045 MADRID

NOMBRE ....
APELLIDOS ....
DIRECCION COMPLETA ....
POBLACION .... PROVINCIA ....
TELEFONO .... C.P. ....
MODELO ORDENADOR ....
Nº CLIENTE ....
☐ NUEVO CLIENTE ....
FORMA DE PAGO:
CONTRAREEMBOLSO

TITULOS PEDIDOS	PRECIO
GASTOS ENVIO	250
TOTAL	

CARGADORES

ALIEN STORM — SPECTRUM

```
10 REM Cargador 'Alien storm'
20 REM Pedro Jose Rodriguez-91
30 DEF FN n()=(a$="n" OR a$="N
"): PAPER 0: INK 7: BORDER 0: CL
EAR 29999: DIM a$(1)
40 LET sum=0: FOR n=45000 TO 4
5029: READ a: POKE n,a: LET sum=
sum+a: NEXT n: IF sum<>3631 THEN
 PRINT "Error en los data!": STO
P
50 INPUT "Inmunidad? ": LINE a
$: IF FN n() THEN POKE 45013,0:
POKE 45016,0
60 INPUT "Destruir enemigos al
 primer dis-paro? ": LINE a$: IF
 FN n() THEN POKE 45021,0
70 INPUT "Creditos infinitos?
": LINE a$: IF FN n() THEN POKE
45026,0
80 PRINT #0;"Inserta cinta ori
ginal...": PAUSE 100: INK 0: POK
E 23624,0: POKE 23417,84: CLEAR
90 LOAD ""SCREEN$ : PRINT AT 2
,0: LOAD ""CODE : CLS : RANDOMIZ
E USR 45000
100 DATA 33,209,175,34,131,189,
195,0,189,62,167,50,117,147,50,1
18,147,62,175,50,120,145,62,167,
50,200,142,195,128,122
```

MERCS — ATARI

ATARI ST

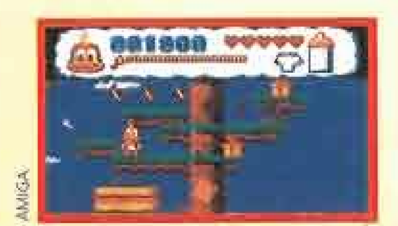
ATARI ST

ATARI ST

```
1     '*****************************************************************
2     '*                     CARGADOR ATARI ST PARA                     *
3     '*                              MERCS                             *
4     '*                  BY MARC STEADMAN Y JULIAN ROM                 *
5     '*****************************************************************
10    FULLW 2: CLEARW 2: GOTOXY 0,0
20    Z=3E5:FOR N=Z TO Z+166 STEP 2:READ A$:A=VAL("&H"+A$)
30    POKE N,A: S=S+A:NEXT N:IF S<>&H14DDE5 THEN ? "DATAS MAL":END
40    ? "VIDAS INFINITAS?   (S/N)            "::D=060:P=&H6002:GOSUB 90
50    ? "TIEMPO INFINITO?   (S/N)            "::D=064:P=&H6002:GOSUB 90
60    ? "BOMBAS INFINITAS   (S/N)            "::D=068:P=&H6002:GOSUB 90
70    ? "ENERGIA INF.(ENEMIGOS GRADES NO) "::D=072:P=&H6012:GOSUB 90
80    ?"PON EL DISCO ORIGINAL Y PULSA UNA TECLA":A$=INPUT$(1):CALL Z
90    A$=INPUT$(1):IF A$="N" OR A$="n" THEN POKE Z+D,P
95    ? A$:RETURN
100   DATA 3F3C,0020,4E41,4267,487A,008E,3F3C,003D,4E41,487A,0084,4879
110   DATA 0001,86A0,3F00,3F3C,003F,4E41,3F3C,0025,4E4E,4238,8260,46FC
120   DATA 2700,4FF9,0008,0000,41FA,003C,42A8,461C,42A8,6A88,42A8,3DF4
130   DATA 42A8,33C0,42A8,340E,4268,3B4A,4268,3C4E,42A8,3C56,43F8,0200
140   DATA 303C,00F9,22D8,51C8,FFFC,41FA,002C,7E20,D1C7,4EF8,0200,47F8
150   DATA 0800,2848,303C,61A7,28D8,51C8,FFFC,2253,45E9,0004,303C,61A7
160   DATA 22D8,51C8,FFFC,4ED2,4155,544F,5255,4E2E,4F42,4A00,0000,0000
```

BABY JO — AMIGA

AMIGA



AMIGA

AMIGA

```
REM Cargador 'Baby Jo'
REM Pedro José Rodriguez 26-10-91
DEF FNn=(UCASE$(a$)="N"):CLS:DIM c%(256):n=0:sum=0:a$="":RESTORE
WHILE a$<>"*":READ a$:byte=VAL("&H"+a$):c%(n)=byte:sum=sum+byte:n=n+1:WEND
IF sum<>1637292& THEN PRINT"Error en los data!":END
INPUT"Vidas infinitas";a$:IF FNn THEN c%(78)=&H6004
INPUT"Inmunidad";a$:IF FNn THEN FOR n=81 TO 174:c%(n)=&H4E71:NEXT
INPUT"Chupetes infinitos";a$:IF FNn THEN c%(175)=&H6006
INPUT"Biberòn inagotable";a$:IF FNn THEN c%(179)=&H6004
INPUT"PaÑal siempre seco";a$:IF FNn THEN c%(182)=&H6018
PRINT:PRINT"Las claves de acceso son YOUPI, GLOUP y MUMMY"
PRINT:PRINT"Inserta disco original...":start=VARPTR(c%(0)):CALL start
DATA 41FA,0016,43F9,0007,F000,45FA,017E,2649,32D8,B5C8,66FA,4E03,2C78,0004
DATA 41FA,002E,2D48,002E,41EE,0022,7016,4281,D258,51C8,FFFC,4641,3D41,0052
DATA 0839,0004,00BF,E001,66F6,21FC,00FC,0002,0080,4E40,48E7,0082,2C78,0004
DATA 42AE,002E,41FA,0012,216E,FE3A,0002,2D48,FE3A,4CDF,4100,4E75,4EB9,FFFF
DATA FFFF,0C94,444F,5300,66F0,2D7A,FFF2,FE3A,41FA,000A,2948,00DA,4EEC,000C
DATA 41FA,000E,23C8,0004,0A44,4EF9,0004,0000,31FC,6004,2CEA,33FC,6004,0000
DATA 9B44,4278,2DF2,4278,361C,4278,372E,4278,3978,4278,3B06,4278,3BF6,4278
DATA 3FBA,4278,4210,4278,43CC,4278,48BE,4278,49F0,4278,514C,4278,5AC0,4278
DATA 61DB,4278,623A,4278,6346,4278,6488,4278,65BE,4278,66BC,4278,6CCC,4278
DATA 6D54,4279,0000,8A0B,4279,0000,8572,4279,0000,8748,4279,0000,882A,4279
DATA 0000,8A90,4279,0000,8CE8,4279,0000,8D88,4279,0000,CA20,4279,0000,CBCE
DATA 4279,0000,CD26,4279,0000,D68A,4279,0000,D81C,4279,0000,D992,4279,0000
DATA DAF0,4279,0000,DBC8,4279,0000,E018,33FC,6006,0000,8BE6,31FC,6006,2AA2
DATA 31FC,6004,3C1C,33FC,6004,0000,9A94,4279,0000,9D20,4279,0000,9D32,4EF8
DATA 0400,*
```

GAUNTLET III — SPECTRUM

```
10 REM Cargador 'Gauntlet 3'
20 REM Pedro Jose Rodriguez-91
30 DEF FN n()=(a$="n" OR a$="N
"): PAPER 0: INK 7: BORDER 0: CL
EAR 25499: DIM a$(1)
40 LET sum=0: FOR n=25500 TO 2
5579: READ a: POKE n,a: LET sum=
sum+a: NEXT n: IF sum<>8791 THEN
 PRINT "Error en los data!": STO
P
50 INPUT "Inmunidad? ": LINE a
$: IF FN n() THEN POKE 25563,0
60 INPUT "Pociones infinitas?
": LINE a$: IF FN n() THEN POKE
25566,0
70 INPUT "Generadores inactivo
s? ": LINE a$: IF FN n() THEN PO
KE 25569,0
80 PRINT #0;"Inserta cinta ori
ginal...": PAUSE 100: INK 0: POK
E 23624,0: POKE 23417,84: CLEAR
90 LOAD ""SCREEN$ : PRINT AT 2
,0: LOAD ""CODE : CLS : RANDOMIZ
E USR 25500
100 DATA 33,165,99,34,201,117,1
95,48,117,62,195,33,179,99,50,58
,146,34,59,146,195,0,146,33,208
110 DATA 99,17,0,146,1,28,0,237
,83,197,146,237,176,62,49,33,0,1
49,50,58,146,34,59,146,195
120 DATA 58,146,62,19,1,253,127
,237,121,62,201,50,18,192,50,235
,214,50,206,218,62,16,1,253,127
130 DATA 237,121,195,131,128
```

Estas Navidades vamos a quedar como reyes.



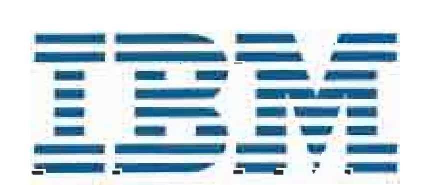
Nuevo IBM PS/1 con procesador 386 SX. Por sólo 223.000 Ptas.

Ahora tienes la oportunidad de hacerte con todo un IBM PS/1, con procesador 386 SX. Por sólo 223.000 ptas.*
Un ordenador especialmente creado para resolver problemas. Más rápido. Más potente. Más eficaz. Con dos slots para poder trabajar a lo grande y ampliar su capacidad de disco hasta 169 MB. y ser utilizado en multimedia, comunicaciones... Con más ventajas: un programa antivirus, la hoja de cálculo LOTUS PRIMERO**, el programa Windows***, un tutorial para guiarte paso a paso y el Microsoft Works***. Y un servicio de atención directa al usuario que te permitirá salir de dudas en cualquier momento.

Además, podrás jugar con él utilizando tus juegos favoritos. No lo pienses más. Llama hoy mismo, en horas de oficina, al

900 100 400

y descubrirás que hay un Concesionario Autorizado IBM muy cerca de ti.
Estas Navidades queremos quedar muy bien. Como reyes.







* Precio de referencia sin IVA IBM PS/1 mod. 242.
** Lotus Primero es marca registrada de LOTUS Development Corporation.
*** Microsoft Works y Windows son marcas registradas de Microsoft Corporation en algunos países.
PS/1 es marca registrada de IBM Corp.

THE SIMPSONS — SPECTRUM

```
  10 REM Cargador 'The Simpsons'
  20 REM Pedro Jose Rodriguez-91
  30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 32767: LET r=120
  40 LET sum=0: FOR n=49152 TO 4
9266: READ a: POKE n,a: LET sum=
sum+a: NEXT n: IF sum<>9361 THEN
 PRINT "Error en los data!": STO
P
  50 PRINT "PRIMERA FASE"'': PRI
NT "Vidas infinitas";: LET v=491
94: GO SUB r: PRINT "Monedas inf
initas";: LET v=49201: GO SUB r:
 PRINT "Pintura infinita";: LET
v=49204: GO SUB r: PRINT "Bombas
 infinitas";: LET v=49207: GO SU
B r: PRINT "Cohetes infinitos";:
 LET v=49210: GO SUB r
  60 CLS : PRINT "SEGUNDA FASE"'
'"Vidas infinitas";: LET v=49216
: GO SUB r
  70 CLS : PRINT "TERCERA FASE"'
'"Vidas infinitas";: LET v=49222
: GO SUB r: PRINT "Tirachinas in
finito";: LET v=49225: GO SUB r
  80 CLS : PRINT "CUARTA FASE"''
"Vidas infinitas";: LET v=49231:
 GO SUB r: PRINT "Dardos infinit
os";: LET v=49234: GO SUB r
  90 CLS : PRINT "QUINTA FASE"''
"Vidas infinitas";: LET v=49240:
 GO SUB r: PRINT "Donuts infinit
os";: LET v=49243: GO SUB r
 100 CLS : PRINT "Inserta cinta
original...": PAUSE 100: POKE 23
417,84: CLEAR
 110 LOAD ""CODE 32768: RANDOMIZ
E USR 49152
 120 PRINT "? "; FLASH 1;"C";CHR
$ 8;
 130 LET a$=INKEY$: IF a$="" THE
N GO TO 130
 140 LET a=(a$="s" OR a$="S"): P
RINT "SI" AND a;"NO" AND NOT a:
PRINT : IF NOT a THEN POKE v,0
 150 FOR n=1 TO 50: NEXT n
 160 RETURN
 170 DATA 33,9,192,34,16,128,195
,0,128,33,18,192,34,181,91,195,0
,91,58,69,130,214,49,71,62
 180 DATA 0,40,11,5,40,30,5,40,3
3,5,40,39,24,46,221,33,159,169,2
21,54,4,0,50,253,122
 190 DATA 50,67,185,50,163,121,5
0,100,122,24,35,221,33,30,166,24
,25,221,33,189,142,50,63,155,24
 200 DATA 16,221,33,16,144,50,8,
155,24,7,221,33,0,144,50,36,143,
221,54,4,8,221,54,0,62
 210 DATA 221,54,1,9,221,54,2,2,
221,54,3,24,195,32,133
```


THE SIMPSONS — AMIGA



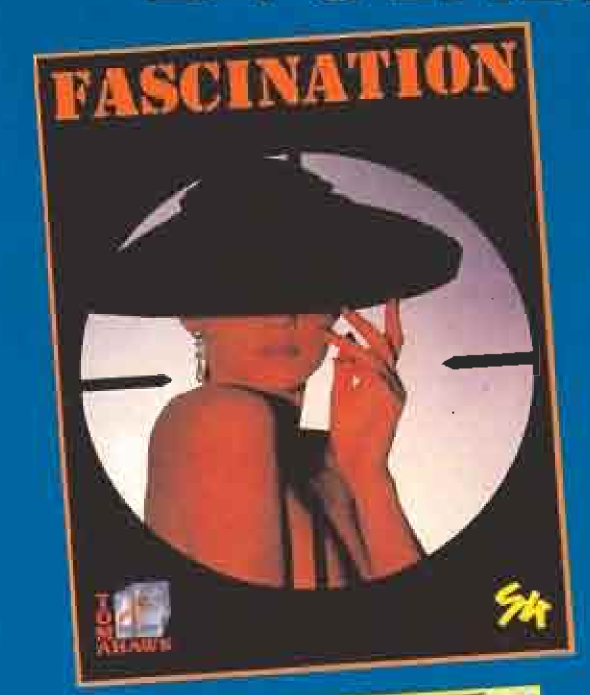



```
REM Cargador 'The Simpsons'
REM Pedro José Rodríguez 1-12-91
DEF FNn=(UCASE$(a$)="N"):CLS:DIM c%(256):n=0:sum=0:a$="":RESTORE
WHILE a$<>"*":READ a$:byte=VAL("&H"+a$):c%(n)=byte:sum=sum+byte:n=n+1:WEND
IF sum<>1370396& THEN PRINT"Error en los data!":END
INPUT"Vidas infinitas";a$:IF FNn THEN c%(102)=&H6004
INPUT"Monedas infinitas";a$:IF FNn THEN c%(105)=&H6010
INPUT"Tiempo infinito";a$:IF FNn THEN c%(114)=&H6004
INPUT"Pintura infinita";a$:IF FNn THEN c%(117)=&H6004
INPUT"Tirachinas infinito";a$:IF FNn THEN c%(120)=&H6004
INPUT"Dardos infinitos";a$:IF FNn THEN c%(123)=&H6004
INPUT"Bombas infinitas";a$:IF FNn THEN c%(126)=&H6004
INPUT"Cohetes infinitos";a$:IF FNn THEN c%(129)=&H6004
INPUT"Donuts infinitos";a$:IF FNn THEN c%(132)=&H6004
PRINT:PRINT"Inserta el disco 2 de 'The Simpsons' en la unidad interna"
start=VARPTR(c%(0)):CALL start
DATA 41FA,0016,43F9,0007,F000,45FA,0106,2649,32D8,B5C8,66FA,4ED3,2C78,0004
DATA 41FA,002E,2D48,002E,41EE,0022,7016,4281,D258,51C8,FFFC,4641,3D41,0052
DATA 0839,0004,00BF,E001,66F6,21FC,00FC,0002,0080,4E40,48E7,0082,2C78,0004
DATA 42AE,002E,41FA,0012,216E,FE3A,0002,2D48,FE3A,4CDF,4100,4E75,4EB9,FFFF
DATA FFFF,0C94,444F,5300,66F0,2D7A,FFF2,FE3A,48E7,00E0,41FA,001C,43F8,0200
DATA 2949,004E,45FA,0080,32D8,B5C8,66FA,4CDF,0700,4EEC,000C,41F9,0006,8000
DATA 70FF,4EB9,0006,0018,41F9,0007,0000,7000,4EB9,0006,0018,33FC,022A,0007
DATA 0954,4EF9,0007,0000,31FC,6006,1D36,31FC,4E71,412C,31FC,4E71,3B42,31FC
DATA 4E71,24B4,31FC,6016,1F64,31FC,6016,3144,31FC,6016,3256,31FC,6016,31D2
DATA 31FC,7400,23E6,31FC,7400,2408,31FC,7400,2364,4EF8,0500,*
```

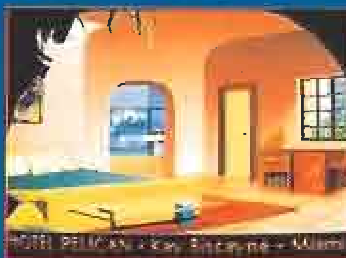
THE SIMPSONS — PC

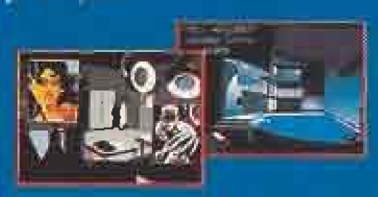
```
10 'CARGADOR PARA "THE SIMPSONS" (VERSION PC)
50 REM * Santiago Iglesias Gonzlez (VIGO 11/91) *
55 REM *            MICROMANIA 1991              *
70 KEY OFF:CLS
80 LOCATE 13,25:PRINT"ESPERA UN MOMENTO, LEYENDO DATAS"
90 LIN=1000:P=0:DIM D(182):READ A$:WHILE A$<>"*":I=1:SUM=0
100 WHILE I<LEN(A$):P=P+1:D(P)=VAL("&H"+MID$(A$,I,2))
110 I=I+2:SUM=SUM+D(P):WEND:READ SUM$:SUM1=VAL("&H"+SUM$)
120 IF SUM<>SUM1 THEN PRINT"ERROR EN LA LINEA DE DATAS";LIN:STOP
130 LIN=LIN+10:READ A$:WEND:GOTO 190
140 CLS:LOCATE 13,20:PRINT"ESPERA UN MOMENTO, GENERANDO ( SIMP-POK.COM )
150 OPEN "R",1,"SIMP-POK.COM",1:FIELD #1,1 AS A$
160 FOR I=1 TO P:LSET A$=CHR$(D(I)):PUT #1,I:NEXT:CLOSE 1
170 CLS:PRINT"EJECUTA EL FICHERO ( SIMP-POK.COM )
180 PRINT"ANTES DE CARGAR EL JUEGO":SYSTEM
190 CLS:PRINT"VIDAS INFINITAS";:GOSUB 250:IF A$="N" THEN D(4)=254:D(5)=14
200 PRINT"DINERO INFINITO";:GOSUB 250:IF A$="N" THEN D(6)=1
210 PRINT"MAS TIEMPO PARA PINTAR";:GOSUB 250:IF A$="N" THEN D(7)=1
220 PRINT"INMUNIDAD";:GOSUB 250:IF A$="N" THEN D(8)=116
230 PRINT"GOALS SIMPRE A CERO";:GOSUB 250:IF A$="N" THEN D(9)=1
240 PRINT:PRINT"CORRECTO";:GOSUB 250:IF A$<>"N" THEN 140 ELSE RUN
250 PRINT " [S/N] : ";:A$=""
260 WHILE A$="":A$=INKEY$:WEND:IF A$="n" THEN A$="N"
270 PRINT A$:RETURN
1000 DATA E98D00EB020000EB003D004B754558503DB2289C,6EB
1010 DATA B8004B9D753958581E8ED8502EA10301A3B87A2E,7AB
1020 DATA A00701A2E52BC706032CCD84C606052C90B80000,6EC
1030 DATA 8ED88D065801A310028C0E1202581F50B8B22850,65E
1040 DATA B8004BEA000000009C2E803E0501007505C60674,535
1050 DATA 07992E803E060100750D803E7107007406C70660,4F2
1060 DATA 070999BEE708502EA008013C007506A27107A27C,66C
1070 DATA 08589DCFFAB80000BED8A184002EA354018D0609,7CB
1080 DATA 01A38400A186002EA356018C0E86008D169001FB,6C6
1090 DATA CD27,F4
1100 DATA *
```

LA GENERACION MULTIMEDIA



Aterrizaje en Miami... La temperatura es superior a 37,2 grados.
Una historia ardiente de agua, arena y sangre.

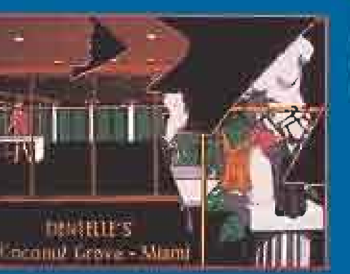



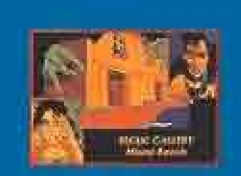
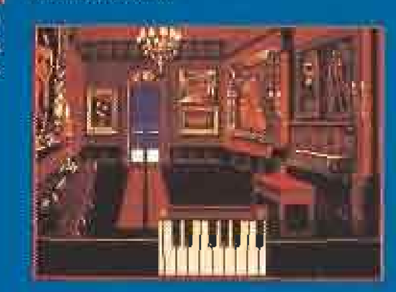


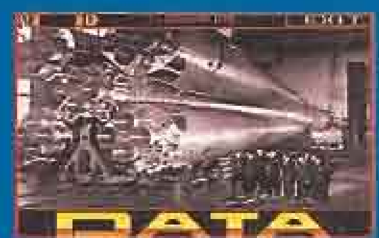
Doralice será llevada lejos de los rascacielos de Bayside...

La misión de Doralice durante su estancia en Miami, es encontrar la droga afrodisiaca que ha sido robada de un laboratorio.

Doc, un terrible psicópata trabaja en su sala de operaciones subterráneas en un afrodisiaco.



EL SIMULADOR ESPACIAL: Construye una estación espacial, pilota en 3D y sal al vacío con tu vehículo espacial.

Consulta la historia de la conquista del espacio en imágenes reales digitalizadas.

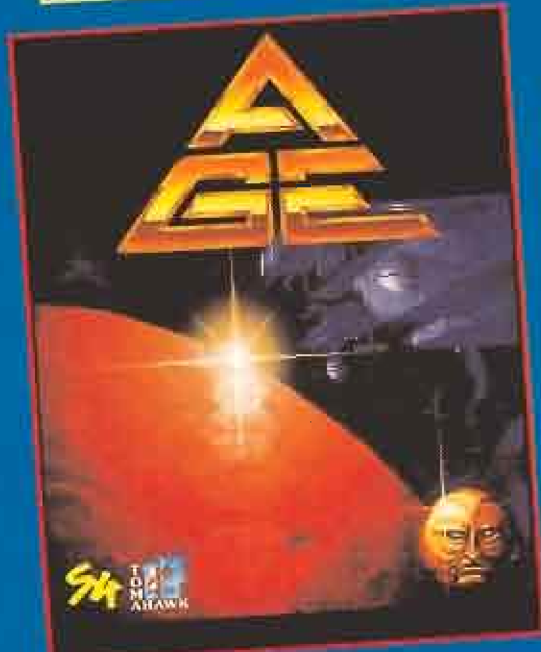


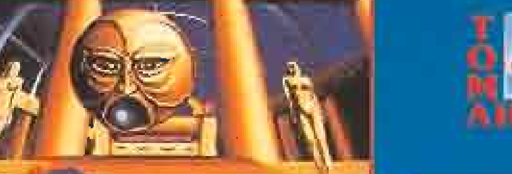
Secuencias video, música hi-fi (CD-ROM).






En la frontera del Universo: EL CAOS, aventura, acción, estrategia en 3D





TOMAHAWK

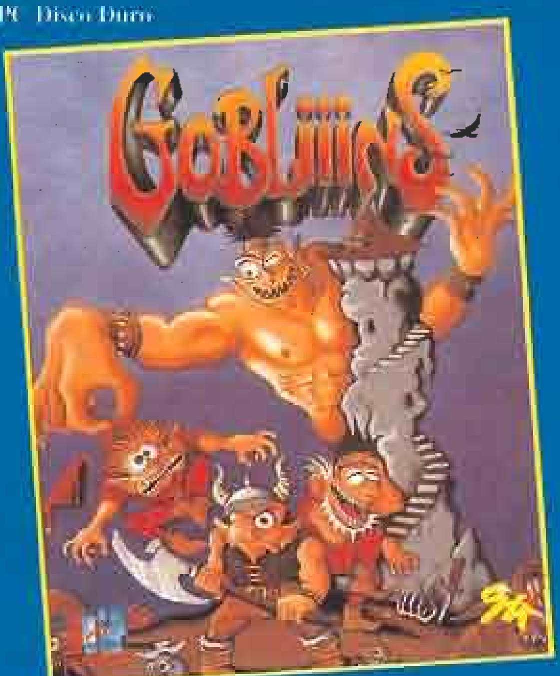
SYSTEM 4
de España, S. A.
Pza. de los Mártires, 10
28034 MADRID
Tel.: 358 30 42
Fax: 358 30 41

CONFIGURACIONES:	
CD-ROM PC AT	PC DISCO DURO
• AT 286 o sup. • 640K RAM. • Tarjeta gráfica VGA 256 colores • Ratón compatible Microsoft • CD-ROM driver con salida audio	• AT 286 o sup. • 640K RAM. • Tarjeta gráfica VGA 256 colores • 6 Mbytes libres en Disco Duro • Tarjeta sonido: AdLib, SoundBlaster o Interesound MDO

Atari ST, Amiga, PC 5¼, PC 3½, CD-ROM, CDTV, PC Disco Duro

Vive la aventura de tres traviesos duendecillos, metidos en la búsqueda de una curación para su rey que se ha vuelto loco de atar...





DESPERADO — SPECTRUM

```
   1 REM **********************
   2 REM *  Antonio Dos Santos *
   3 REM *   /  Jose Dos Santos *
   4 REM * Cargador Spectrum   *
   5 REM *  DESPERADO 2 F.1-2  *
   6 REM *   MADRID  19/9/91   *
   7 REM **********************
   8 POKE 23658,8: INK 1: PAPER
6: BORDER 5: CLEAR 29000
   9 PRINT "Cargador DESPERADO 2
"'''Antonio/Jose Dos Santos 19/9
/91"'
  10 LET P$="? (S/N):": INPUT "E
N QUE FASE VAS HA JUGAR?(1-2):";
F: IF F<>1 AND F<>2 THEN GO TO 1
0
  20 RESTORE 100+(F*10): LET D=6
5365
  25 READ A: IF A=-1 THEN GO TO
40
  30 POKE D,A: LET D=D+1: GO TO
25
  40 IF F=2 THEN GO TO 70
  50 INPUT "QUIERES VIDAS INFINI
TAS"+P$;A$: IF A$="N" THEN POKE
65368,0
  55 INPUT "QUIERES ENERGIA INFI
NITA"+P$;B$: IF B$="N" THEN POKE
 65371,0
  60 INPUT "QUIERES INMUNIDAD"+P
$;C$: IF C$="N" THEN POKE 65376,
0: POKE 65379,0
  65 GO TO 100
  70 INPUT "QUIERES VIDAS INFINI
TAS"+P$;A$: IF A$="N" THEN POKE
65368,0
  75 INPUT "QUIERES INMUNIDAD Y
ACABAR RAPIDO"+P$;B$: IF B$="N"
THEN POKE 65371,0: POKE 65374,0:
 POKE 65377,0
  80 INPUT "QUIERES VER EL FINAL
 SIN JUGAR"+P$;C$: IF C$="N" THE
N POKE 65380,0: POKE 665383,0
 100 PRINT "CARGA FASE ";F;" DEL
 JUEGO ORIGINAL": LOAD ""CODE 65
400: POKE 65503,85: POKE 65504,2
55: RANDOMIZE USR 65442
 110 DATA 175,50,70,144,50,63,14
4,62,58,50,13,144,50,18,144,195,
0,96,65,68,83,-1
 120 DATA 175,50,120,140,50,44,1
40,50,45,140,50,46,140,50,90,144
,50,96,144,195,0,96,65,68,83,-1
```

LAST BATTLE — AMIGA

```
REM**************************************************************
REM* LAST BATTLE (AMIGA)/ JOSE DOS SANTOS TORRIJOS 14-11-91*
REM**************************************************************
CLS:inicio=520192&:FOR n=0 TO 197:READ a:POKE inicio+n,a:s=s+a:NEXT n
IF s<>16687 THEN PRINT  "ERROR EN DATAS":END
INPUT "VIDA Y TIEMPO INFINITO (s/n)";a$:IF a$="n" THEN POKEW 520268&,24592
PRINT :PRINT "INTRODUCE EL DISCO 'LAST BATTLE' EN DFO: Y PULSA UNA TECLA"
pausa:IF INKEY$="" THEN pausa
CALL inicio
DATA 97,118,75,249,0,0,184,240,51,124,0,2,0,28,35,124
DATA 000,000,004,000,000,044,035,124,000,000,010,000,000,036,035,077
DATA 000,040,078,174,254,056,035,252,000,007,240,050,000,000,185,148
DATA 044,120,000,004,078,174,255,124,044,120,000,004,078,174,255,106
DATA 035,252,000,007,240,076,000,000,185,148,078,213,051,252,078,249
DATA 000,005,030,080,035,252,000,000,140,008,000,005,030,082,078,249
DATA 000,000,000,192,074,185,074,068,083,084,019,252,000,074,000,000
DATA 011,188,078,248,008,000,008,000,044,120,000,004,147,201,078,174
DATA 254,218,069,250,000,156,036,128,067,250,000,134,078,174,254,158
DATA 067,250,000,046,066,128,066,129,065,250,000,020,078,174,254,068
DATA 067,250,000,030,069,250,000,106,035,074,000,014,078,117,116,114
DATA 097,099,107,100,105,115,107,046,100,101,118,105,099,101,000,000
DATA 000,007,001,002,000,007,000,000,000,000,000,000,000,000,000,000
DATA 000,000,000,000,000,000,000,000,000,000,000,000,000,000,000,000
```

FINAL FIGHT — ATARI

```
1     '******************************************************************
2     '*                    CARGADOR ATARI ST PARA                      *
3     '*                         FINAL FIGTH                            *
4     '*                 BY MARC STEADMAN Y JULIAN ROM                  *
5     '******************************************************************
10    FULLW 2: CLEARW 2: GOTOXY 0,0
20    Z=3E5:FOR N=Z TO Z+210 STEP 2:READ A$:A=VAL("&H"+A$)
30    POKE N,A: S=S+A:NEXT N:IF S<>&H154A91 THEN ? "DATAS MAL":END
40    ? "VIDAS INFINITAS   (s/n) ";:D=134:P=&H6002:GOSUB 90
50    ? "TIEMPO INFINITO   (s/n) ";:D=138:P=&H6004:GOSUB 90
60    ? "ENERGIA INFINITA  (s/n) ";:D=144:P=&H6004:GOSUB 90
80    ? "PREPARA UN DISCO":A$=INPUT$(1): BSAVE "FINAL.PRG",Z,N-Z:END
90    A$=INPUT$(1):IF A$="N" OR A$="n" THEN POKE Z+D,P
95    ? A$:RETURN
100   DATA 601A,0000,00B4,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
110   DATA 0000,0000,2A4F,2A6D,0004,202D,000C,D0AD,0014,D0AD,001C,0680
120   DATA 0000,0200,2200,D28D,0681,FFFF,FFFE,2E41,2F00,2F0D,3F3C,0000
130   DATA 3F3C,004A,4E41,487A,0053,3F3C,0009,4E41,3F3C,0007,4E41,4FEF
140   DATA 0014,487A,0034,487A,0030,487A,002E,3F3C,0003,3F3C,004B,4E41
150   DATA 5040,2A40,2C55,2A4E,DBFC,0000,8000,42AD,7516,1B7C,0060,5710
160   DATA 3B7C,4E71,094A,4ED6,0000,4155,544F,5C2A,2E2A,002A,1B45,1B77
170   DATA 504F,4E20,454C,2044,4953,434F,204F,5249,4749,4E41,4C20,5920
180   DATA 5055,4C53,4120,554E,4120,5445,434C,4100,0000,0000
```

ALIEN STORM — AMIGA

```
REM Cargador 'Alien Storm'
REM Pedro Josè Rodriguez 29-11-91
DEF FNn=(UCASE$(a$)="N"):CLS:DIM c%(256):n=0:sum=0:a$="":RESTORE
WHILE a$<>"*":READ a$:byte=VAL("&H"+a$):c%(n)=byte:sum=sum+byte:n=n+1:WEND
IF sum<>821928& THEN PRINT"Error en los data!":END
INPUT"Vida infinita";a$:IF FNn THEN c%(91)=&H600A
INPUT"Energia infinita";a$:IF FNn THEN c%(97)=&H6006
INPUT"Crèditos infinitos";a$:IF FNn THEN c%(101)=&H6006
PRINT:PRINT"Inserta disco original...":start=VARPTR(c%(0)):CALL start
DATA 0000,03F3,0000,0000,0000,0001,0000,0000,0000,0000,0000,002E,0000,03E9
DATA 0000,002E,41FA,0016,43F9,0007,F000,45FA,00AA,2649,32D8,B5C8,66FA,4ED3
DATA 2C78,0004,41FA,002E,2D48,002E,41EE,0022,7016,4281,D258,51C8,FFFC,4641
DATA 3D41,0052,0839,0004,00BF,E001,66F6,21FC,00FC,0002,0080,4E40,48E7,0082
DATA 2C78,0004,42AE,002E,41FA,0012,216E,FE6A,0002,2D48,FE6A,4CDF,4100,4E75
DATA 4EB9,FFFF,FFFF,48F8,0300,00C0,2057,0C50,23C0,660E,43FA,0014,2149,0080
DATA 2D7A,FFE4,FE6A,4CF8,0300,00C0,4E75,31FC,6010,6650,31FC,6022,73F0,33FC
DATA 6006,0000,5B62,33FC,6004,0000,8F80,4EF8,0104,*
```

YO, NEXUS 7

Yo, Ordenador (I): ¿Quién soy?

Intro:

¿Quiénes somos?, ¿de dónde venimos?, ¿a dónde vamos? El ser humano se ha planteado estas sencillas y a la vez complejísimas cuestiones desde el principio de los tiempos. Hoy, en la escalinata de un nuevo siglo, el XXI, todavía no ha sido posible encontrar una respuesta realmente satisfactoria para estos tres eternos interrogantes.

Los ordenadores, aliados de nuestro avance social y tecnológico, pasan también por unas fases comparables a las de la existencia humana: nacimiento (fabricación), vida (funcionamiento) y muerte (abandono). La Trilogía «Yo, Ordenador», nos traslada –desde su creación– al interior de un computador personal donde, entre cables, chips y placas de circuitos habitan los más íntimos datos, pensamientos y deseos de nuestros imprescindibles compañeros. Tal vez estos también analicen el sentido de su vida: puede que ya tengan respuestas para ello. Quizás ayuden a los seres humanos a encontrar las propias. Todo es posible, ¿quién lo sabe?



«Todo era silencio y oscuridad..., alguien pulsó el interruptor... (click)... y la luz... se hizo!»

¡Caramba!, ¡qué frío hace aquí! ¿Dónde estoy? Me siento fatal. Noto como unas pequeñas descargas de corriente eléctrica por todos mis componentes, ¿qué es todo esto? ¡Uff!, ¡mejor será que me tranquilice! Poniéndome nervioso no voy a llegar a ninguna parte, ni a ninguna conclusión. Si no me fallan los datos de la ROM soy una especie de entidad hecha a base de componentes electrónicos, y por la fluidez con la que las datas se atropellan en mi cabeza debo de estar en lo que se denomina "primera etapa" o "primera fase". Nacer, ¿dónde he oído yo esta palabra tan rara?

De lo que sí estoy seguro es que antes no sentía nada y ahora percibo miles de impulsos de energía por todos lados.

¡Ah! , ahora me encuentro un poco mejor. Ya se me está disipando el malestar que sentía al principio. A ver, vayamos por partes: soy un ente, y debo estar haciendo algo aquí. Sigamos analizando pues. Según mis sistemas tengo incorporado un lenguaje de comunicación IN/OUT llamado MS-DOS, aunque yo sólo debo trabajar y operar con unos y ceros, en binario, dice aquí el manual.

Binario, ¿qué será eso? ¡Vaya lío! Sigo sin enterarme, además, ¿con quién tengo que comunicarme? Porque si estoy hecho para la comunicación se supone que habrá alguien que también estará hecho para comunicarse conmigo, ¿dónde está?

Según el manual debo comprobar mis extremidades: conectores de transmisión, bus de datos, Unidad de Proceso Mental, memoria de acceso y lectura... etc. Debo ser algo o alguien muy importante a juzgar por lo complicado del asunto, por que si no...

¡Eh!, ¿quién anda ahí?¿quién me está manipulando? Alguien ha incrustado algo en mi conector RGB, lo puedo sentir, pero no veo nada... no veo... ¡Sí!, ahora!... una especie de ventana luminosa se ha abierto encima de mí y a través de ella... puedo... puedo... ¡Ver! Estoy en una especie de larga estancia donde otros como yo permanecen quietos e inmóviles, alineados sobre mesas metálicas. Y hay alguien que los manipula. Son unos seres con una extraña indumentaria. Llevan las cabezas cubiertas con capuchas de plástico, monos blancos, y guantes en sus extremidades superiores. Esto parece un... ¡quirófano! Qué expresión más rara. Supongo que será una más de mi extenso diccionario de comunicación que aún desconozco casi en su totalidad. A ver si puedo leer ese cartel que hay frente a mí. Dice: «Laboratorio de Producción. Nivel 10. Máxima atención a la asepsia».

Lo que yo imaginaba. Esto debe ser una fábrica de Algo, y yo soy ese ALGO. Pero todavía no sé muy bien qué demonios es lo que soy. Lo que importa es que estoy vivo y además puedo ver, cosa que antes no hacía. Esto ya parece positivo.

¡Oh, no!, ¿qué hacen esos desgraciados de rara indumentaria? Están introduciendo a mis congéneres en grandes envoltorios y cajas, y los trasladan a otro lugar, ¿dónde les llevaran?, ¿harán lo mismo conmigo? ¡No! ¡yo no quiero ir!

Rafael Rueda

Continuará...

LA Otra PANTALLA



Antonio Chousa, lector de la revista y artista en sus ratos libres, es el autor de esta curiosa pantalla que puede servir de inspiración a más de uno que posea un submarino de segunda mano y no sepa para qué puede utilizarlo.

Desde luego el uso más interesante, y sobre todo el más divertido de todos los podáis imaginar, es el empleo que nuestro amigo ha descubierto para la mesa de mapas. Si te gusta el billar y posees un sumergible, ¿a qué esperas?, puede ser el casino más original e "in" del momento. A lo mejor hasta te haces rico.

TODO UN MUNDO DE COLOR



Nuestro reportero volante, arriesgando de nuevo su integridad física, a lo que comienza a acostumbrarse, ha conseguido la primera foto del super-proyecto más secreto del videojuego. ¡Una Game Boy In Color! El prototipo posee más de 25 millones de colores en pantalla, 360 Megahertzios de velocidad y además puede usarse como maquinilla de afeitar, mechero y linterna.

Para los más incrédulos podemos jurar y perjurar que la foto es...totalmente falsa. Es el fruto de la mente calenturienta de uno de nuestros redactores que se dedicó a trastear con los ordenadores que se usan para el diseño gráfico de la revista. Algo que le costó una seria reprimenda y copiar más de mil veces: "no volveré a trucar las fotos". Esperemos que no se repita nunca más.

¿Sabías que...?

Atari, la compañía creadora de la famosa serie St, está preparando una super consola para competir en uno de los mercados más atractivos del momento. El prototipo, que en un principio se llamó Panther y ahora parece que se denomina por el momento Jaguar, está siendo desarrollado, según los rumores, sobre la base de un procesador 68030, lo último de Motorola, y su velocidad de proceso y capacidad gráfica dejará chico a todo lo que existe hoy por hoy en ese mundillo.

La lástima es que hasta finales del 92 no parece que el proyecto vaya a llegar a buen fin y hasta entonces pueden ocurrir demasiadas cosas...

2002 HISTORIAS DEL FUTURO

Desventuras de un piloto

Se enciende la luz verde, el chaval de ahí fuera ha conectado el ordenador, ¿qué juego pondrá hoy?, ojalá que no sea el que pienso... Luz roja, lo sabía, su arcade preferido, se hace el sorteo, de nuevo me tocó una nave lenta y pequeña.

Una llamada para salir, me monto en mi nave, salgo en la segunda fase, aún tengo tiempo para prepararme, saldré con quince compañeros; me conformo con que no me dé. En el sorteo nunca me toca el enemigo de final de fase... claro, esos son para los que tienen más CLIS. Bueno, ahora me toca salir a combatir, estaré aquí en unos segundos. Pongo en marcha la nave, atacamos, pero la nave terrestre nos responde con bombas, misiles y un disparo doble. Lo está consiguiendo, no para de destruir cargueros, que no sé por qué han de salir delante de sus narices para que los destroce y se lleve su contenido para luego machacarnos con más facilidad. Disparo todo lo que puedo, pero de momento con trayectorias erróneas. Normal, ya se sabe que nada puede salir bien con una nave de 25 puntos.

La nave terrestre se lanza contra mí, chocamos y se desintegra en mil pedacitos... ¡que alegría!, la primera vez que los consigo y me gano 3 CLIS. Juntándolos, con los que ya tenía, reuno cinco, lo que me permite pilotar un reactor blindado con cañón láser, mi gran sueño... pero será otra partida, por que en esta tengo que pilotar la misma nave. Salgo de nuevo, y ahora el chaval está mosqueado de verdad, viene directo hacia mí, disparo pero fallo, me ataca con un misil y consigo esquivarlo, intento huir pero el piloto automático se conecta para que continue mi trayectoria normal... el fin ha llegado.

Bueno, por lo menos el mocoso se ha cansado, ahora inserta un simulador de vuelo. Luz roja, sorteo de nuevo, me toca un Mig... Este juego tarda un siglo en cargar, así que les explicaré algunas cosas. Pertenezco a un Amiga 500 y vivo en un chip de almacenamiento entre monstruos, ninjas, robots, soldados, policías... Mi categoría es la de piloto de clase B, o sea, destinado a ser machacado, pero con honor.

En fin, me veo obligado a interrumpir esta amigable charla por que me toca salir de nuevo. Ahí esta el avión de ese iluso, en fin, por suerte no sabe casi jugar, así que me coloco detrás y... ¡toma misil! Vaya se eleva haciendo una pirueta. ¡Pero qué demonios, si no es el chaval, sino su padre!...

Cuando vuelvo a mi chip por el cable MD-211, un atajo que conozco para evitar aglomeraciones de tráfico, me detienen los agentes del P.A.C.A. (Policía Armada del Commodore Amiga). Tras ser conducido al chip central se me ofrece una gran oferta: convertirme en piloto de clase A, los que forman parte de la escuadrilla terrestre. Me lo pienso unos instantes, y luego acepto. Fíjate que me empiezan a caer bien el chaval y su padre, y no me remuerde ni un poquito la conciencia machacar a mis ex-compañeros. Oye colega, por cierto, ¿qué tal si nos marcamos un poke de inmunidad?...

Victor Antonio Herrera (Palma de Mallorca)

El HUMOR de Ventura & Nieto





¿Por qué

Ocean se ha empeñado en destrozar nuestros ya delicados nervios de jugón con programas tan "facilitos" como «Hudson hawk» o «Los Simpsons»?

¿Cuándo

se decidirá alguna compañía española a realizar una aventura gráfica al estilo de Lucasfilm o Sierra?

¿Qué

motiva que el mundo de los simuladores, ya sea de vuelo o de cualquier otro género siga siendo un terreno vetado para nuestros programadores?

¿Cómo

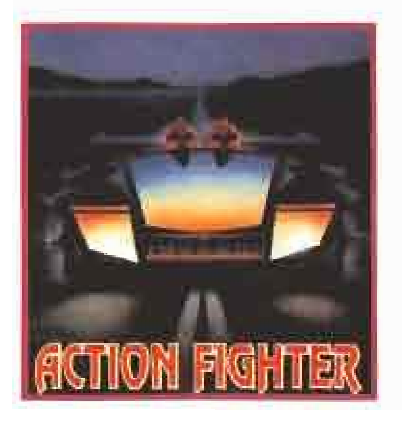
es posible que muchos programas de PC no tengan en cuenta las distintas velocidades de los diferentes microprocesadores y se auto-ajusten a ellas?

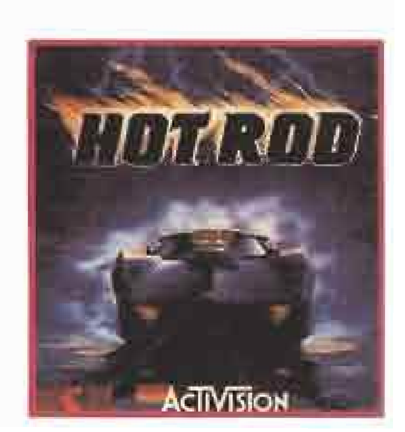
REVITA GUTA NENA



Los que mes a mes escribimos esta revista sabíamos por vuestras cartas que Micromanía es una revista que lee público de todas las edades y una de nuestras mayores ilusiones es comprobarlo. Lo que no habíamos podido ni imaginar es que una de nuestras lectoras más asiduas –mejor dicho, sólo desde hace cinco meses, que son los que tiene de edad– iba a estar "enganchada" a nuestras páginas antes siquiera de empezar a pronunciar sus primeras palabras. Entre otras razones porque como podéis comprobar en la foto que nos ha enviado nuestra pequeña amiga Laura la revista es casi más grande que ella. Si hace esto antes de empezar a leer imaginaros lo que puede ocurrir cuando en su mano quepa un joystick...

Busca las diferencias





Tenemos que reconocerlo: sois unos hachas y no se os pasa ni una. La evidente prueba de ello nos la remite esta vez nuestro amigo Diego González desde Vigo quien, buscando en el baúl de los recuerdos se ha topado con las carátulas de dos juegos ya algo "pasaditos", «Hot Rod» de Activision y «Action fighter» de Firebird, cuyas similitudes, como podéis observar fácilmente son más que evidentes.

FORMIDABLE *la lenta pero decidida llegada a nuestro país del CDTV, uno de los más prometedores sistemas del presente del videojuego, cuyas posibilidades son realmente fascinantes.*

LAMENTABLE *el retraso impuesto por Electronic Arts a Dinamic en la fecha de lanzamiento de su sensacional «Risky Woods», que tendrá que esperar hasta Marzo para visitar nuestros ordenadores.*

CALIDAD Y DISEÑO

MANTA-RAY

STING-RAY

ALPHA-RAY

GAMMA-RAY

RATON SPEEDMOUSE

SIGMA-RAY

Todos los modelos son compatibles con C-64, Amiga, Atari, Amstrad y Spectrum.

Gamma-Ray, Sigma-Ray y Alpha-Ray son compatibles con Spectrum vía interfaz.

RATON SPEEDMOUSE
- SpeedMouse LG 2 RG para IBM PC y 100 % compatibles.
- Botones ultrasensibles con microinterruptores.
- Movimiento suave y preciso.
- Cómodo de utilizar.
- Incluye instrucciones en castellano y drivers de 3 1/2 y 5 1/4.
- Resolución variable de 50 a 200 d.p.i.

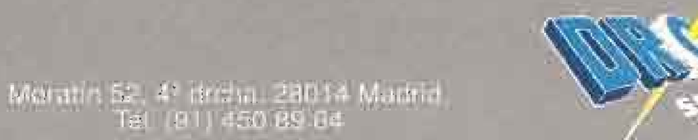
SIGMA-RAY
- Joystick de mesa.
- Seis microinterruptores (tipo cerrado).
- Botones de fuego adicionales en la base.
- Función de disparo rápido.

GAMMA-RAY
- Joystick de mesa.
- Cronómetro digital con pantalla LED.
- Seis microinterruptores (tipo cerrado).
- Función de disparo rápido.

ALPHA-RAY
- Joystick de mesa.
- Seis microinterruptores (tipo cerrado).
- Función de disparo.

STING-RAY/MANTA-RAY
- Gran rapidez de respuesta gracias a sus microinterruptores de alta calidad
- Eje de la palanca en acero de gran resistencia.
- Empuñadura ergonómica.
- Botón y gatillo de disparo rápido.
- Carcasa de plástico muy resistente y atractivo diseño.









BOWLING

Aunque por los salones recreativos han desfilado algunas máquinas de bolos, es muy probable que este «Bowling» les gane ahora la partida por su sorprendente dieño. ¿Te animas?


ARCADE

La consola de esta recreativa emula una pista de bolos real para ambientar perfectamente cada partida.



ARCADE

Aunque esta especialidad es menos espectacular que la bolera tradicional, sin duda entraña menos riesgos.



ARCADE

Existen tres modalidades distintas de juego,–Bowling, Flash y Strike or die–, con puntuaciones especificas.

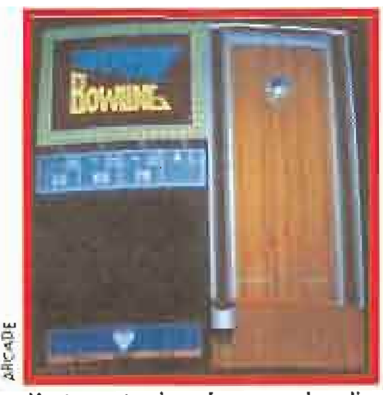

ARCADE

La máquina llevará el control y las puntuación de cada movimiento. No hay discursión posible.



ARCADE

Unos curiosos personajes en pantalla, a falta de mejor público, aplaudirán nuestra actuación.


ARCADE

Hasta cuatro jugadores pueden disputar simultáneamente un partido con lo que su interés sube bastante.

Si alguna vez has ido a una bolera americana habrás podido comprobar que esas enormes esferas con tres agujeritos no sirven sólo para tumbar los diez muñequitos de madera armónicamente colocados al fondo de la pista.

Especialmente si el jugador es un poco patoso, también pueden provocar fuertes dolores de piel y, en el peor de los casos, hasta la embarazosa compañía de una escayola mientras se sueldan los huesos rotos (abundan las demostraciones prácticas en los episodios de Pablo Mármol y Pedro Picapiedra).

Con el «Bowling» de Incredible Technologies esta segunda y peligrosa utilidad desaparece, ya que las bolas son lo suficientemente pequeñas y ligeras como para que ni siquiera el dedo meñique corra peligro de espachurramiento.

Al fin y al cabo, este «Bowling» es una bolera de andar por casa, algo así como la mesa camilla por contraposición a los larguísimos tableros con muchas patas donde sacian su apetito los ricos y la nobleza. Un aparato muy coqueto que cuenta hasta con una minúscula pista por donde se desplaza la bola antes de "transformarse" en pantalla de vídeo.

Es una máquina única que, por sus características, sólo se encontrará en locales específicos. Será rentable para su dueño, y por lo tanto estará en muchos locales, sólo si la "conciencia cívica" de los españoles impide que las bolas desaparezcan misteriosamente y con alevosía en sus bolsillos (eterno problema de futbolines, dardos y demás artilugios similares). Que la máquina sea más cara que las normales y sirva únicamente para el «Bowling» (no admite otras placas) son impedimentos añadidos para su proliferación. Por contra, es original y más realista que otras boleras en vídeo ya existentes en el mercado.

BOLERAS DE ANDAR POR CASA

Tres juegos en uno

«Bowling» cuenta con tres pantallas distintas y, por ende, con tres posibilidades distintas de juego. La primera se denomina "Bowling" y no posee mayores secretos que los de las boleras americanas tradicionales. "Flash" es la segunda, radicando su diferencia en que el strike (derribar todos los bolos a la primera tirada) se beneficia de 50 ó 100 puntos si la bola pasa por encima de la cantidad iluminada. En la tercera y última, "Strike o die", es el pleno el que concede unos bonos extra y, por lo tanto, el que condiciona el desarrollo de la partida más que en el «Bowling» clásico.

El secreto del juego de los bolos, también en esta versión, depende de la dirección y la fuerza con que su practicante tira la bola (en nuestro caso con la ayuda de un botón situado a la izquierda del mueble).

Para añadir un atractivo a este «Bowling» (a falta de público jaleando, buenas son tortas), los diseñadores han incluido un cuadrado en la parte superior izquierda de la pantalla en el que aparecen dibujos y personajes alusivos al éxito o fracaso de la tirada. Y ya para terminar, indicar que la máquina admite hasta cuatro jugadores y que no hace falta lápiz, papel y cacumen para contar: el aparatito suma muy bien y no se equivoca.

S.E.A.

PANORAMA AUDIOVISIÓN

Por Santiago Erice

VUELVEN LA BELLA Y LA BESTIA

«CAMINO DE RETORNO»

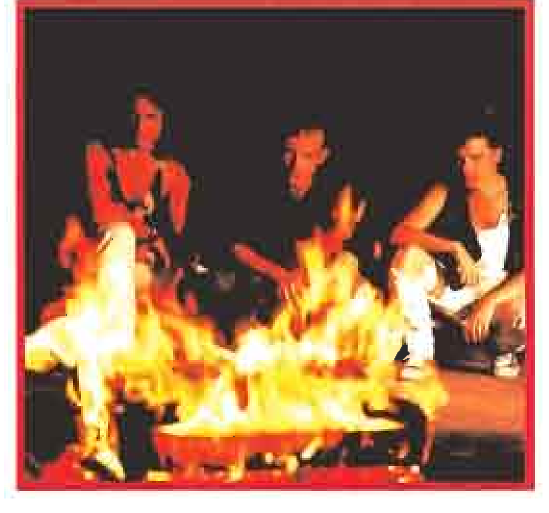
La primera razón para no perderse «Camino de retorno» es la bestia llamada Denis Hopper. Este personaje, mil veces maldito y otras tantas recuperado por la industria de Hollywood, vuelve a ponerse detrás y delante de la cámara. Delante es el asesino mafioso Milo, detrás es el director del film. Uno y otro papel le cuadran como anillo al dedo al director de «Colors», «Easy raider» o «Last Movie», al colega de James Dean en «Gigante» o «Rebelde sin causa», el desmadrado Frank Booth de «Terciopelo azul» o al borrachín de «Hoosiers».



La segunda es la bella, llamada Jodie Foster. Ella es la testigo de un asesinato, presionada por la policía y perseguida por la mafia. Ella ha demostrado que ser guapa, niña prodigio, inteligente y buena actriz no son términos incompatibles. Licenciada en Literatura en Yale, chica «Coppertone» a los 3 años, prostituta y drogadicta en «Taxi driver» junto con Robert de Niro, violada en «Acusados», obscena en «Bugsy Malone» de Alan Parker, hizo la europas con directores como Claude Chabrol y participó en la desmadrada «Hotel New Hampshire» y en la obsesiva «Alicia ya no vive aquí». Sólo por estos dos personajes sería imperdonable perderse «Camino de retorno», un "thriller" como los de antes rodado en su mayor parte en Nuevo México (donde Denis Hopper posee una cabaña). Pero hay más. Por ejemplo, la presencia del actor Vincent Price como el máximo capo mafioso. O el incombustible Dean Stockwell, uno de esos viejos intérpretes de Hollywood que, como Price, casi siempre mueren al final de la película. Si sabes lo que vale un peine, dejarás un par de horitas el ordenador y verás «Camino de retorno». Pecados más graves se han cometido y no ha pasado nada.



LOS ENEMIGOS



Sobre la situación de Los Enemigos en el panorama musical de este país, Josele –su cantante y compositor– asegura que son "una banda de culto pero de cinco estrellas". Con ello quiere decir que no son uno de esos grupos sólo conocidos en su casa a la hora de comer, pero también que no han alcanzado todavía el estatus de rock stars. Sus seguidores fieles son numerosos, garantizan unas ventas aceptables de sus discos y llenan los locales pequeños y medianos donde actuan, pero aún no han conectado con el público masivo.

En su discografía hay cuatro trabajos: «Perfectamente», «Un tío cabal», «La vida mata» y «La cuenta atrás». En sus orígenes, un primer puesto en la edición del 86 del trofeo Villa de Madrid. Su trayectoria ha sido constante y, curiosamente, la mayoría de las bandas de rock de este país les cita entre sus grupos favoritos. En sus canciones se respira la influencia de los Kinks y AC/DC, del rhythm and blues y los Clash, de los Stones y la Credence. En sus letras no abunda la alegría, las mujeres dan muchos disgustos, la vida no es fácil y las desgracias nunca vienen solas.

Pocas bandas de rock tan coherentes como Enemigos existen. Siempre ajenos a las modas del momento, pueden presumir de ir a lo suyo y, como consecuencia, de ir año a año aumentando la difusión de su música. Son todavía una "banda de culto de cinco estrellas", cabeza de ratón que dirían algunos, pero la cola del león ya está cerca y... una vez que el maldito roedor ha agarrado con sus dientes al rey de la selva... cualquier cosa puede pasar.

EL SARPULLIDO DE LA PERFECCION

MICHAEL JACKSON



Hasta la más minúscula mota de polvo ha sido prevista en la producción y lanzamiento del nuevo álbum de Michael Jackson, «Dangerous». Como siempre. Ni siquiera esas racioncitas de escándalo "light", que tanto ayudan en la promoción de un producto, han sido dejadas al azar. Ni el video de John Landis –porrón de millones de dólares, pop llevado a sus últimos extremos– desentona. Ni la exactitud mundial del lanzamiento. Ni las exclusivas, del video, del single, del Lp... Nada, todo es perfecto. Hasta la música. Tan perfecto que provoca sarpullidos en la piel. Michael Jackson parece decirnos que en la era de las computadoras el error no existe.

Es el triunfo de la décima del milímetro. Las razas no existen. Hasta reírse de uno mismo, o de lo que dicen de uno mismo, es útil (¿blanco o negro?). Música de baile con cronómetro salida de la imaginación de un ser andrógino y genial. Hombre-niño que maneja la tecnología a su antojo. Notas que sirven para el romanticismo edulcorado navideño, todo se andará en el 92, y para la ambigüedad sexual. Estrella inaccesible y caprichosa con pies de Fred Astaire, ¿o quizás de Ginger Rogers? Rap pasado por la turmix y soul para blancos-sajones-maduritos que recuerdan su perdida juventud. Comic de Spielberg y convencionalismos de ejecutivos de marketing. Explosión de luz y sonido expoliado a la mejor tradición negra. Todo perfecto. Tanto que provoca sarpullidos en la piel.

Algunos añoran cuando Michael Jackson era un niño adolescente de verdad –Jackson Five, dicen–. Otros, entre los que me incluyo, venderíamos nuestra alma al diablo por ver improvisar a Michael y la industria Jackson. No caerá esa breva, sería admitir que en la carrera musical del hermano de Janet existe un lugar para el error.

CUMPLIENDO UNA TRADICION DE GENERACIONES

"LOS RESCATADORES DE CANGUROLANDIA"

Que la factoría Disney estrene un film de dibujos animados en las fechas navideñas es ya una tradición sólo interrumpida por alguna reposición famosa, como el Tren del Alta Velocidad Español a marcha lenta, las luchas fratricidas entre los partidarios de Papá Noel y los Reyes Magos (con lo fácil que sería que regalasen ambos) o el pintauñas de Freddy Kruger. En esta ocasión, la película de la Disney se titula «Los rescatadores de Cangurolandia», que cumple el número 29 entre los films producidos por la veterana compañía y cuenta con dos protagonistas –los ratones Berbard y miss Bianca– ya conocidos por los incondicionales del género. Si no perteneces a esta categoría tal vez encuentres en los videoclubs la cinta de «Los Rescatadores».

Este es el primer film de Hendel Butoy y su actuación transcurre en Australia, donde un excelente ejemplar de águila es amenazado por un malísimo cazador furtivo. Para evitarlo, los dos superagentes ratoniles unirán sus esfuerzos a los de un chaval de 8 años llamado Cody. A partir de aquí se embarcarán en fantasiosas aventuras en las que se cruzan personajes como el también ratón y superagente Jake, el albatros Wilbur, el lagarto Joanna, un clamidosaurio más tronado que las maracas de Machín, canguros, koalas, ardillas, platipús y un largo etcétera de animales a medio camino entre los especímenes autóctonos australianos y la imaginación de los guionistas.

Los Rescatadores originales fueron inventados en su día por la escritora Margery Sharp. De la mano del equipo de producción de la Disney han sido conocidos en todo el mundo y su mayor virtud es, seguramente, que se trata de dos ratones cuya vida se centra en echar una manita a seres humanos en apuros. De la dificultad que supone trasladarlos a la pantalla grande pueden darnos algunas pistas las siguientes cifras: en «Los Rescatadores en Cangurolandia» trabajaron durante 3 años más de 400 personas que hicieron más de un millón de dibujos. ¡Una auténtica labor de artesanía!

CUANDO LAS MAQUINAS DOMINEN LA TIERRA

«TERMINATOR 2: EL JUICIO FINAL»



Múltiples problemas entre distribuidoras cinematográficas han retrasado hasta estas Navidades el estreno de «Terminator 2: El juicio Final». Siete años tardó en rodarse la continuación de una de las películas más taquilleras de la decada de los 80, pero para desgracia de los pacifistas ya está aquí. En la primera parte el "cyborg" fracasaba en su intento de liquidar a Sarah antes de que naciera su hijo, que en el futuro luchará contra las máquinas que dominan la Tierra. En ésta, John ha nacido y otro terrorífico "cyborg" viene al presente para asesinar al niño antes de que se convierta en adulto. Para evitar tan terrible misión, un "exterminador" igual de expeditivo, pero bueno, viaja desde el futuro.

Los que se entusiasmaron con la primera parte de esta fábula que muestra un futuro sombrío para la humanidad (tiranizada por las máquinas) no se sentirán defraudados con la segunda. Los elementos más importantes se repiten: el competente director James Cameron («Alien», «Abyss»), la actriz Linda Hamilton como Sarah, la espectacularidad de los efectos especiales, la línea argumental y estética, la acción y la violencia hasta marear y..., por supuesto, el alucinante Arnold Schawarzenegger, ahora en un papel de "exterminador" bueno, igual de musculoso y con un personaje que ofrece algunas milésimas más de matices interpretativos que en «Terminator» (no muchos, que hay gente que de tanto pensar se queda calva).

HISTORIA DE UNA MALDICION

LOS ELEGANTES



Los seguidores incondicionales de los Elegantes no lo han sido tanto: sus actuaciones en directo siempre están llenas de público, pero sus discos se venden menos que aspiradoras en el desierto. Es ya un tópico, o como ellos dicen, una... palabra de seis letras que no reproduciremos para no dar trabajo al lápiz del censor.

Por pitos o por flautas, Los Elegantes no han sabido transmitir sus virtudes al vinilo, y discos como «Ponte ya a bailar», «Paso a paso», «Los gatos de mi barrio», «Perder o ganar» y «En el corazón de la resaca» (doble en directo) han tenido una repercusión comercial paupérrima.

«A fuego lento», su último trabajo, debiera ser el que rompiera esta tendencia y, seguramente, será el que marque el ser o no ser de la banda en el futuro. Recopilatorio de sus influencias musicales y literarias, es una reivindicación de la música entendida como pasión para moverse por la vida, para amar y bailar, como una ruleta rusa que dirige el destino. En realidad, siempre ha sido así en la carrera de Los Elegantes, una carrera con más altibajos que la piel de un adolescente con acné. Seguramente por ello su historia (llena de soul y pop, de guitarras y noches, de rock and roll y "guettos") es la de una maldición, como la de los protagonistas de los cuentos de Jack London, los jugadores que apuestan todo su capital a un número o el Coyote (¿cuando atrapará por fin al estúpido Correcaminos?).



UNA INTRIGANTE Y EMOCIONANTE AVENTURA POR TODO EL MUNDO.
HEART OF CHINA
INTERACCIÓN CON MÚLTIPLES PERSONAJES...
¿Quieres un trago, Joe?
Deberás interaccionar con varios personajes, estableciendo relaciones con ellos que pueden tener consecuencias de importancia en futuros encuentros, así como el desenlace del juego. Cada personaje de Heart of China tiene una única personalidad y una gran memoria.
AVENTURA, ROMANCE, INTRIGA,...
Te sumergirás por completo en el mundo de Lucky Jake Masters, Zhao Chi y Kate Lomax y en la increíble aventura que los llevará por todo el mundo desde Hong Kong a París.
ASOMBROSOS GRÁFICOS...
Los fondos de Heart of China son sorprendentes por su realismo y perfecta ambientación. Esos dibujos recrean la China revolucionaria de los años 20 y el exotismo de otras localizaciones como Estambul, París, Katmandú, etc. Todos los personajes del juego son digitalizaciones de actores reales, lo que conforma lo último en video - juegos.
Dynamix®
PART OF THE SIERRA FAMILY
Heart of China está disponible para PC y compatibles en dos versiones diferentes:
• 16 colores para VGA / EGA / Tandy
• 256 colores para VGA / MCGA
LA PIRATERIA ES DELITO
MCM SOFTWARE
Serrano, 240
28016 MADRID
Tel. 458 16 58